MAGAZINE
KAPPA
19
GENNAIO 1994
LIRE 5.000
GUNDAM 0080
Compiler
3x3 Occhi
Oh, mia Dea!
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
KC KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 19 - GENNAIO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gundam 0080: La Federazione Terrestre sta preparando un nuovissimo Gundam, l'RX-78 NT1 "Alex"; il principato di Zion non vede la cosa di buon occhio, e invia un commando sulla colonia spaziale Side 6 a sabotare il prototipo, ma Bernie - il più giovane del gruppo - viene riconosciuto da un ragazzino, Alfred "Al" Izuruha, che riesce a pedinarlo fino alla base operativa dei servizi segreti. Ma Al è un appassionato di mobile-suit, e quando il comandante del gruppo di Zion finge di reclutarlo nei servizi segreti, decide di aiutare Bernie a trovare la fabbrica segreta in cui la Federazione sta preparando il nuovo Gundam e a scattargli una serie di fotografie. Il giorno fatidico arriva, e il commando - Bernie, il comandante e Garcia - attacca la fabbrica, mentre Misha crea un diversivo in città con un mobile-suit Kämpfer. La missione non ha successo, il capitano e Garcia restano uccisi, e il Gundam riesce a distruggere il robot di Zion. Ad Al sorgono alcuni sospetti, inizia a capire quanto stava accadendo in realtà alle sue spalle e di aver lavorato per distruggere il Gundam, pilotato a sua insaputa dall'amica Christina MacKenzie...
3x3 Occhi: Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima facendolo diventare un wu, un indistruttibile non-morto. Pai perde la memoria e scompare, ma Yakumo la ritrova dopo diversi anni e cerca di aiutarla a ricordare il suo passato, poiché lei ora crede di essere umana. Ma all'insaputa della ragazza il terzo occhio si risveglia e la porta incosciente in lunghe scorribande notturne a cavallo di una grottesca creatura volante che terrorizza la città...
Compiler: I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di 'aliene informatiche' - Compiler e Assembler - ripudiate dal loro popolo perché non sono state in grado di conquistare la Terra. Assembler ha una cotta per Toshi, ma il ragazzo confessa alla bionda aliena di essere già impegnato con un'altra donna... Cosa può accadere quando la gelosia varca i limiti della realtà? Cosa può accadere quando le due contendenti sono una terrestre ricchissima e un'aliena dotata di superpoteri? Stiamo per scoprirlo in una distruttiva saga in due parti!
Oh, mia Dea!: Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare assieme. Belldandy si iscrive poi magicamente all'università che frequenta Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Il rapporto fra Keiichi e Belldandy si fa sempre più intimo, ma vari disturbatori creano costantemente problemi: l'affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla dea per riconquistare il titolo di "Reginetta dell'Università"; i 'senpai' Tamiya e Otaki si precipitano costantemente a casa sua a gozzovigliare; la sorellina di Keiichi, Megumi, piomba in casa loro nei momenti meno indicati... Ma peggio di tutti è Urd, la sorella maggiore di Belldandy, confinata sulla Terra per inadempienze al suo lavoro, che cerca di far 'approfondire' il rapporto fra i due piccioncini... creando solo disastri!

KAPPA MAGAZINE
Numero diciannove
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero diciannove
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Ready
da Compiler vol. 2 - 1992
Tempo di esami
"Shiken o Uketayo"
da Aa! Megamisama vol. 3 - 1990
Gundam 0080 - La guerra in tasca
Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso
Il richiamo del mostro demoniaco (2 e 3)
"Majuu no Shookan II - III"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989

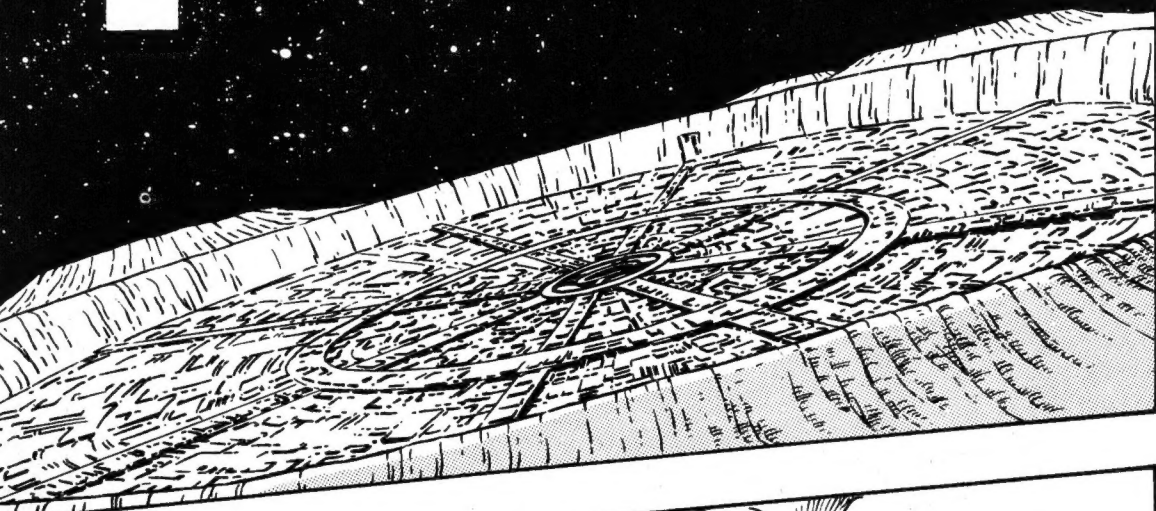
KAPPELLO D'APERTURA

Buon 1994! Avete espresso il fatidico desiderio allo scoccare della mezzanotte? Noi sì, e il nostro brindisi lo abbiamo dedicato a voi tutti e a questa rivista, che entra ufficialmente nel terzo anno di pubblicazione. Gennaio è un mese ideale per per fare il punto della situazione: ci si volta indietro per tirare delle somme, ma si pensa anche al futuro, per pianificare tutte le prossime iniziative. Quali? Il settore della Star Comics dedicato alle produzioni giapponesi ha guadagnato sempre più consensi nel corso degli ultimi mesi, e meritava sicuramente un potenziamento da parte nostra. Così, abbiamo convinto il nostro boss a 'sostenere' una serie di iniziative per diffondere il manga. Gli anni passati la nostra casa editrice si è sempre distinta per l'impegno nell'invitare i più celebri autori di comics alle varie mostre del fumetto, ma finora erano sempre stati americani... Da quest'anno avrete la possibilità di incontrare di persona anche i nomi più noti del panorama giapponese: preparatevi, quindi, perché alcuni di questi ci hanno già dato la loro disponibilità per raggiungerci in Italia! Preparatevi le domande (forza, fanzine!) e i blocchi da disegno (un disegno autografato non fa mai male, no?), perché cercheremo di stupirvi! E uno di questi autori sarà il protagonista di un progetto che coinvolge noi e uno dei più famosi personaggi del fumetto italiano...
Per ora, l'unica cosa che vi avrà stupito, probabilmente, sarà il lieve rincaro, inevitabile dopo ben due anni di pubblicazione a prezzo invariato: se la matematica non è un opinione, dunque, dovreste stare tranquilli almeno fino al 1996! Nel frattempo, comunque, la rivista avrà modo di giocare alcuni 'assi' che abbiamo tenuto ben nascosti finora nelle maniche. Dopo la conclusione di **Gundam 0080** e **Gundam F-91**, preparatevi a ricevere fra le mani una vera e propria bomba, che dovrebbe esplodere al rientro dalle vacanze estive... Dal canto nostro, stiamo per accendere la miccia! Nessun aumento invece per i monografici (**Starlight**, **Neverland** e **Action**), che contiamo di mantenere a prezzo bloccato. Anche **Techno**, il nostro nuovo mensile manga, si appresta a irrompere in tutte le edicole a primavera: è la serie che più avete votato nel referendum di **Kappa**, una delle più movimentate saghe fanta-splatter di questi ultimi anni. Se conterrà bio-armature, poi, vedremo di comunicarvelo appena possibile... Oops!
Assolutamente gratis, invece, è l'entrata in discoteca per il **Kappa Party** del 29 gennaio! Una festa sui colli bolognesi è già di per sé un appuntamento imperdibile, quando i protagonisti sono gli eroi che avete sempre amato, poi... Correte in terza di copertina per leggere le avvertenze e le modalità d'uso! Cosa c'è di meglio di una bella serata mondana per inaugurare il **Kappa Tour 1994**? Tenetevi pronti, perché la prossima primavera toccherà a **KAPPA - Kaiju, APoteosi & PAranoie** anno secondo! Dopo lo straordinario successo della precedente edizione, torna all'attacco la prima manifestazione italiana interamente dedicata al cinema d'animazione giapponese! E quest'anno avrà ancora più ragione di esistere, un significato più profondo, in quanto coinciderà con la fase culminante dell'**Operazione Kappa - Vietato Tagliare**.
Vorremmo cogliere l'occasione, poi, per ringraziare tutti i giornalisti che stanno sostenendo la nostra/vostra petizione contro le censure nei cartoni animati, ricordando in particolare Luca Raffaelli ("La Repubblica") e Thomas Martinelli ("Il Manifesto") che sono stati i primi a darci voce anche sui quotidiani.
Nonostante abbiamo rimpicciolito il carattere di scrittura a dimensioni quasi sub-atomiche, non riusciamo a trovare lo spazio necessario per spiegarvi - come promesso nell'editoriale del numero scorso - come partecipare al nostro **Concorso per Giovani Autori di Fumetti**. Cercheremo di rimediare a febbraio, pubblicando direttamente il bando e la scheda di adesione proprio su queste pagine. Tenetevi pronti!

Kappa boys

«Non basta sapere, bisogna anche applicare; non basta volere, bisogna anche fare.» J. W. Goethe

GUNDAM 0080

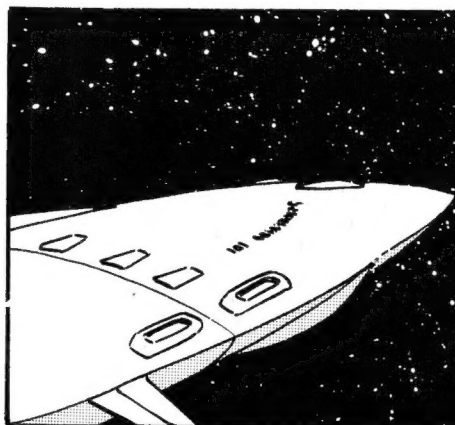
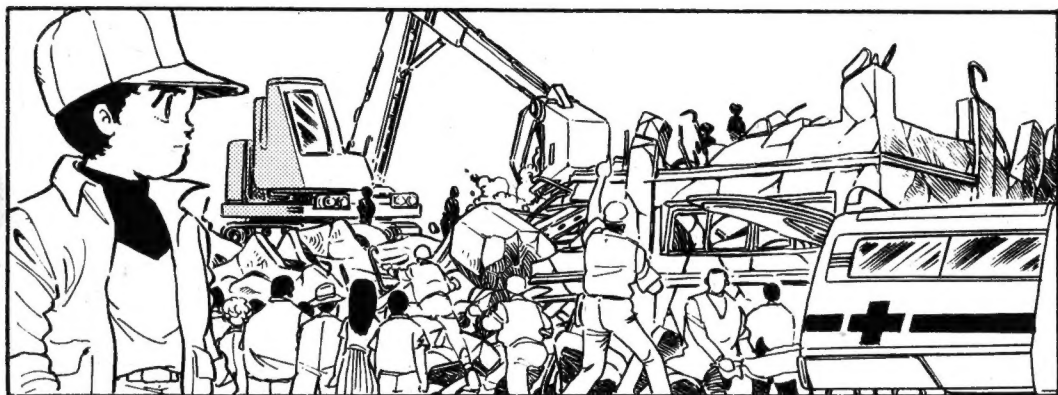
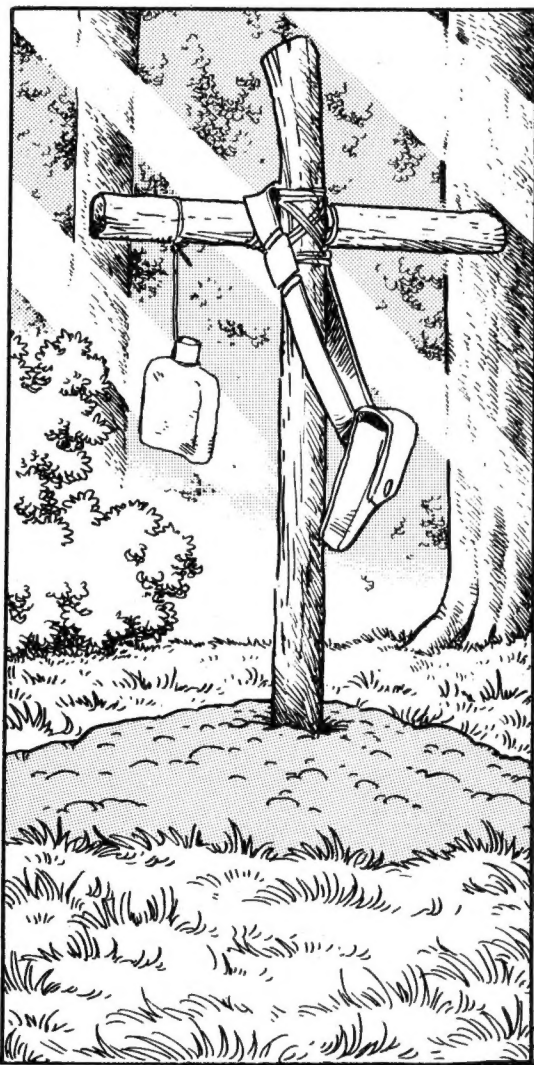
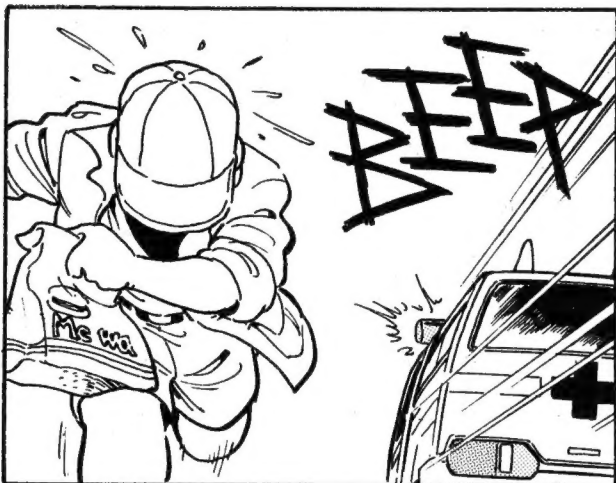
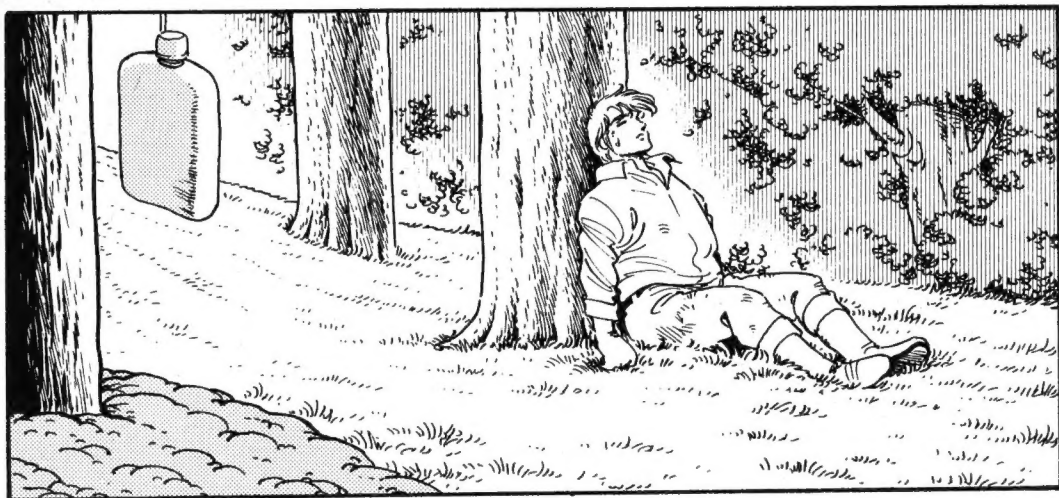
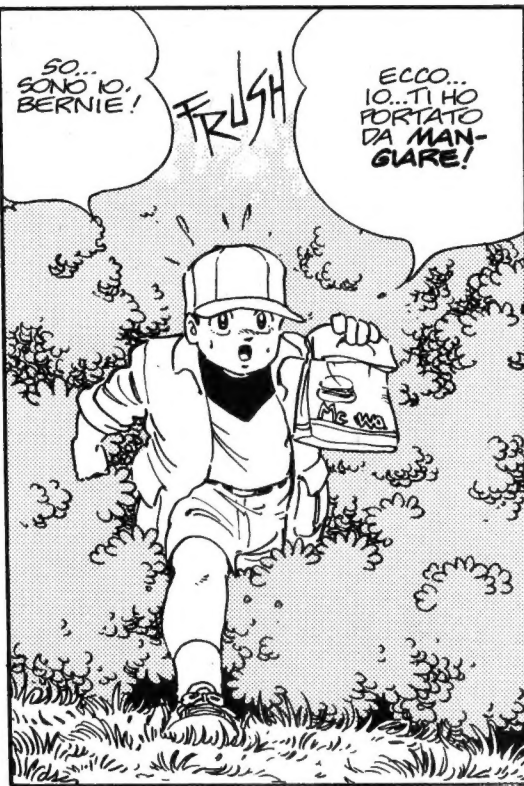
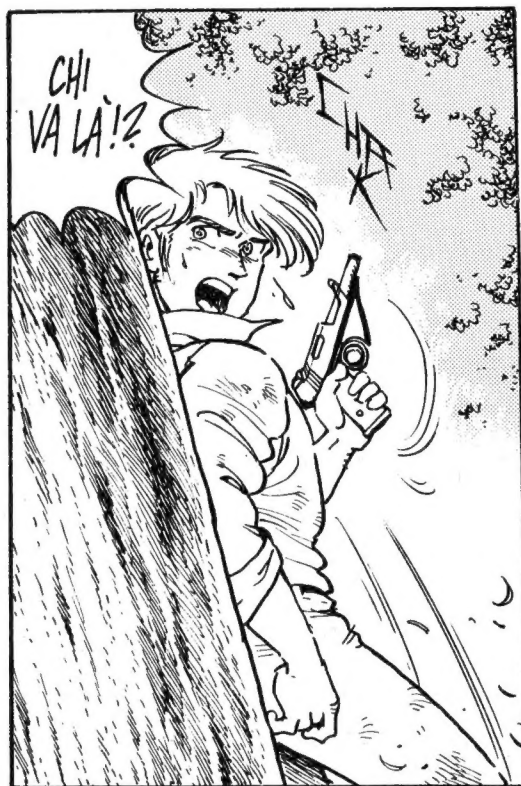
LA GUERRA IN TASCA - PARTE TERZA -

BASE GRANADA

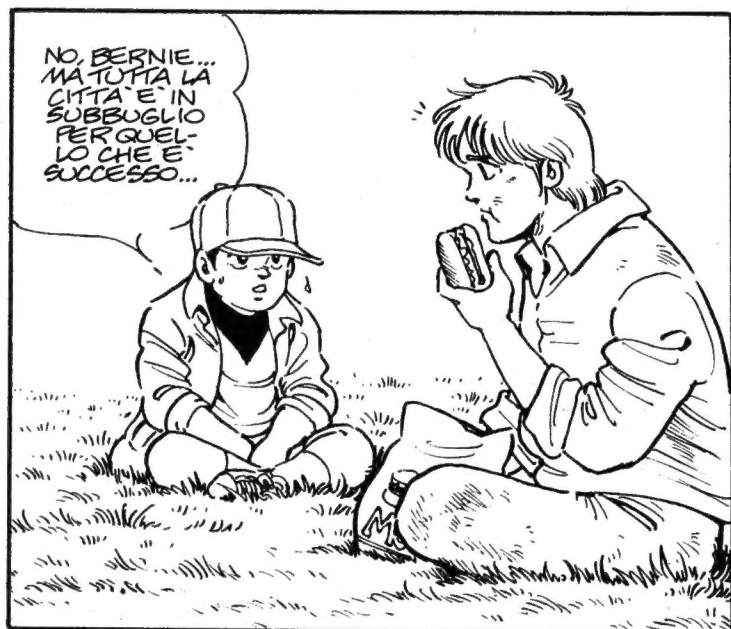
LI ATTACCHE-REMO CON LA CORAZZA-TA ARMATA A TESTATE NUCLEARI!!

BEEP

DLING
DLONG

CHI VA LÀ!?

SO... SONO IO, BERNIE!
FRUSH
ECCO... IO...TI HO PORTATO DA MANGIARE!

HUFF...
GRAZIE AL CIELO... VUOI MANGIARE ANCHE TU CON ME?

OH... SENTI ALFRED... LA POLIZIA MI STA CERCANDO?

NO, BERNIE... MA TUTTA LA CITTÀ È IN SUBBUGLIO PER QUELLO CHE È SUCCESSO...

LA GENTE... MUORE **TROPPO** FACILMENTE... IO... NON SO PIÙ COSA... INSOMMA...

AL! MA CHE...?!?
NON DEVI PENSARE A QUESTE COSE!!
GENERALI, SOLDATI E SEMPLICI CITTADINI SONO TUTTI UGUALI DI FRONTE ALLA GUERRA! CHI NON HA FORTUNA È DESTINATO A MORIRE!

E COMUNQUE, A PARTE QUESTO DISCORSO... L'OPERAZIONE E' FALLITA!
VEDRO' DI FUGGIRE DA QUESTA COLONIA ENTRO OGGI STESSO... MEGLIO EVITARE PROBLEMI...
MA... BERNIE! NON STARAI DICENDO CHE VUOI SCAPPARE?!?

SENTI, NON POSSO FARE UN BEL NIENTE DA SOLO... E POI MANCANO SOLTANTO CINQUE GIORNI A NATALE... SECONDO I PIANI, SE ENTRO QUELLA DATA IL G-III NON SARA' ANCORA STATO DISTRUTTO, LA FLOTTA DI GRANADA SFERRERA' UN COLOSSALE ATTACCO CONTRO SIDE 6... E IO PREFERIREI NON ESSERE QUI, QUANDO ACCADRA'!
!
E' MEGLIO CHE ANCHE TU TE NE VADA AL PIU' PRESTO DA QUESTO POSTO INSIEME A TUA MADRE! PERCHE' NON LA CONVINCI A FARE UN VIAGGIO DA QUALCHE PARTE?...
PERCHE' NO! IO NON VOGLIO FUGGIRE!
DEVI SCONFIGGERE I MOBILE-SUIT FEDERALI E DIFENDERE SIDE 6! ORMAI, SE TUTTA QUESTA GENTE VIVRA' O MORIRA' DIPENDE SOLO DA TE!!

POSSIAMO ANCORA RIPARARE IL TUO VECCHIO ZACK!* NON E' RIDOTTO COSI' MALE!

* E' PRECIPITATO NEL BOSCO IN KAPPA MAGAZINE NR.16_KB

STAI MENTENDO SOLTANTO PERCHE' HAI UNA GRAN PAURA DI QUEL MOBILE-SUIT!

SÌ, HAI RAGIONE... HO PAURA! E' FORSE UN DELITTO AVER PAURA? SONO ANCH'IO UN ESSERE UMANO!

NON E' VERO! TU SEI IL PIU' FORTE! BERNIE, TI PREGO... FA' QUALCOSA! DISTRUGGILO!

MI DISPIACE... IO ME NE VADO! SCAPPA ANCHE TU, AL...

CODARDO! TI ODIO! SEI UN MALEDETTO VIGLIACCO!

ADDIO! NON TI VOGLIO MAI PIU' RIVEDERE, CACASOTTO!

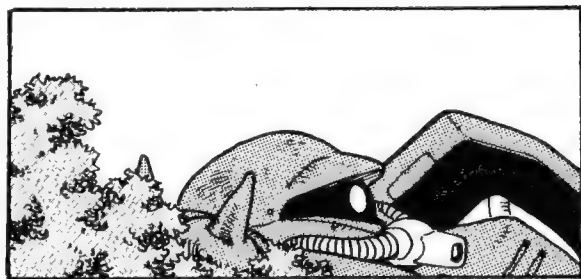
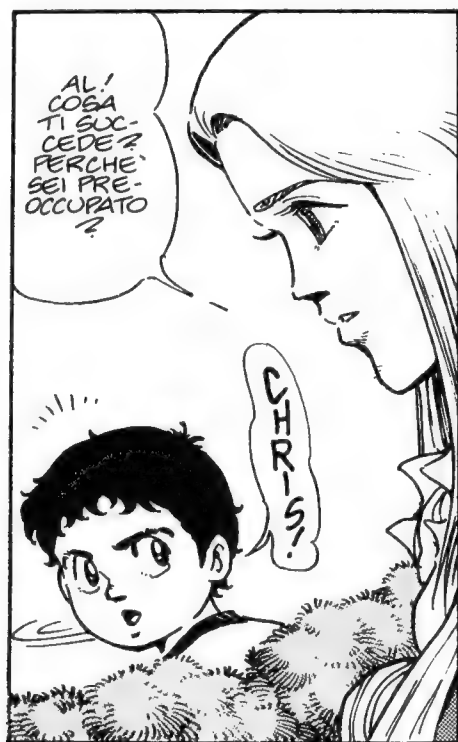
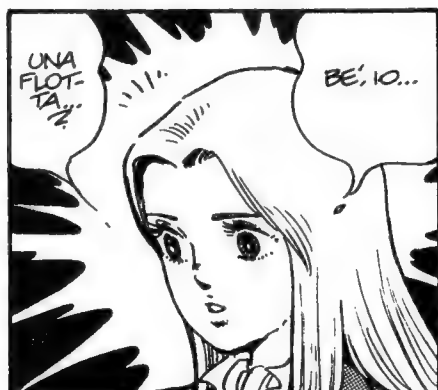
AL!

AL... PERCHE' NON VUOI CAPIRE? LE ARMATE DI ZION, ORMAI SONO INTENZIONATE A DISTRUGGERE TUTTA LA COLONIA ...NON C'E' PIU' NULLA DA FARE... SIAMO IN BALIA LORO!

BERNIE... HO SBAGLIATO NEL GIUDICARTI! IO CREDEVO CHE QUELLI DELLE ARMATE DI ZION FOSSERO MOLTO PIU' **CORAGGIOSI**... E INVECE TU MI VIENI A DIRE CHE HAI **PAURA**!

CHISSA'... SE PARLASSI DI BERNIE ALLA POLIZIA... ARRESTEREBBERO **ANCHE ME?** COSA POSSO FARE IO? SONO SOLO UN **BAMBINO**!

UNA FLOTTA...?!
BE', IO...

IO CREDO PROPRIO CHE COMBATTEREI!

COSA?! NON SCAPPERESTI?! NON AVRESTI PAURA NEANCHE UN PO'?
CERTO CHE AVREI PAURA ...E MOLTA, ANCHE!
MA ALLA PAURA RIUSCIREI A RESISTERE... INVECE NON SOPPORTEREI MAI DOVER RIMANERE DA SOLA! QUESTO SAREBBE VERAMENTE TERRIBILE!

RIMANERE ...DA SOLA... COME SAREBBE?!

BE', ECCO... SE DOVESSI PERDERE TUTTE LE PERSONE A ME CARE E IO FOSSI L'UNICA SOPRAVVISSUTA, CHE RAZZA DI VITA POTREI MAI SPERARE DI CONDURRE? QUESTO E' IL VERO ORRORE DELLA GUERRA ...I SOPRAVVISSUTI POSSONO CONSIDERARSI TUTT'ALTRO CHE FORTUNATI... EREDI DI UN MONDO A PEZZI ...

GIÀ, COME PENSAVO... FUGGIRE È DA **VIGLIACCHI!**
NO, NON È COSÌ!

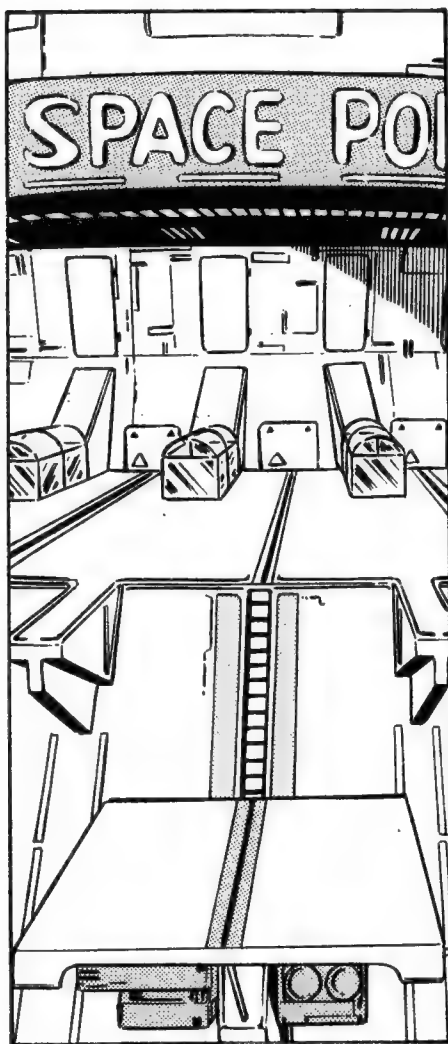
VEDI, IO COMBATTEREI PER ME STESSA **SOLTANTO** PERCHÉ HO PAURA DI RIMANERE SOLA...

IL FATTO È CHE COMBATTERE È IL MIO **MODO DI VIVERE**... MA C'È ANCHE CHI SCEGLIE DI FUGGIRE! È UNA SCELTA PERSONALE... **LEGITTIMA!**
NESSUNO POTRÀ MAI GIUDICARE QUALE POSSA ESSERE LA SCELTA PIÙ GIUSTA DA COMPIERE...

IN GUERRA SEI COSTRETTO A COMBATTERE... ED È INEVITABILE CHE PRIMA O POI QUALCUNO MUOIA...
...E **NON SOLO** CHI COMBATTE MUORE... **ANZI...**

...
DAP

OH, SCUSAMI! FORSE STO FACENDO UN DISCORSO UN PO' DIFFICILE PER TE! MI SONO IMMEDESIMATA TROPPO... MA NON DEVI PREOCCUPARTI... IN FONDO SIAMO ABBASTANZA AL SICURO SU **SIDE 6**, NO?

SPACE PO

MI SERVIREBBE UN BIGLIETTO PER FRANCHESKA, PER FAVORE...
E' DISPONIBILE IL VOLO 0052. ECCOLE IL BIGLIETTO. ATTENDA NELLA HALL A-5!

HMMM...
ADDIO, SIDE 6... NON CREDO CHE CI RIVEDREMO MAI PIU'!
E ADDIO ANCHE A VOI, COMPAGNI MIEI ...LA GUERRA VI HA UCCISO...
BERNIE, TI PREGO! FA' QUALCOSA! DISTRUGGILO!
NON E' VERO, TU SEI IL PIU' FORTE!
!!

LA...LA
GUERRA
...AL!

WISH

STRAP

TAP
TAP
TAP
TAP

AL...HO UNA BELLA NOTIZIA PER TE! INDOVINA!

PRESTO TUO PADRE TORNERÀ A CASA!
AH, SÌ?... E FINO A QUANDO RIMARRÀ CON NOI, QUESTA VOLTA?

D'ORA IN POI CI RESTERÀ SEMPRE! E SAI PERCHÉ?
PERCHÉ LO HANNO TRASFERITO IN UN UFFICIO DI QUESTA COLONIA! NON SEI CONTENTO?

PENSA CHE BELLO! ARRIVERÀ QUI PROPRIO A NATALE... ANDREMO INSIEME A PRENDERLO!
A NATALE!?

È IL GIORNO IN CUI LE ARMATE DI ZION ATTACCHERANNO LA COLONIA...

IL GIORNO IN CUI MORIREMO TUTTI!
CLING
OH, SANTO CIELO!
CHE COSA TI SUCCEDE, AL?

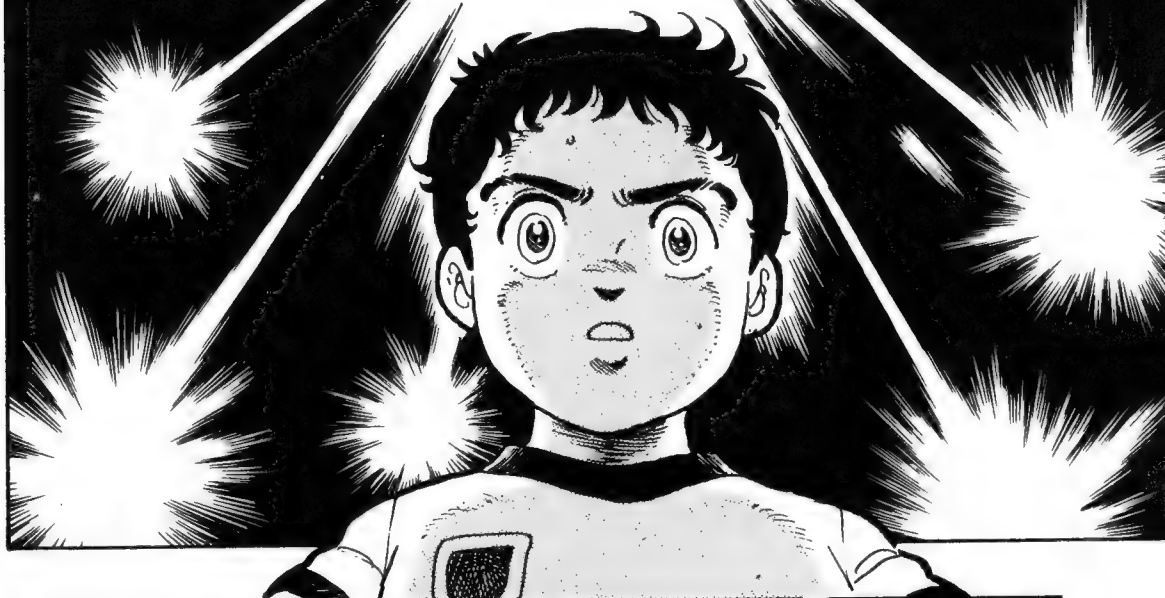
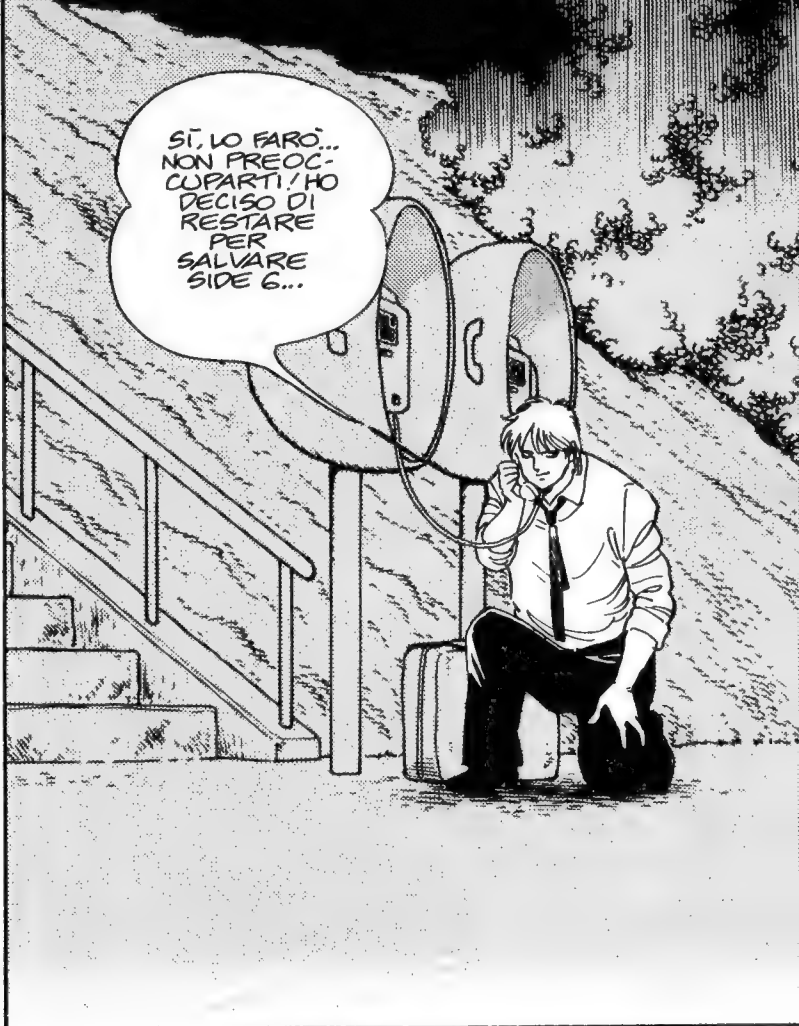
ECCOMI, ARRIVO!
DRIIIN

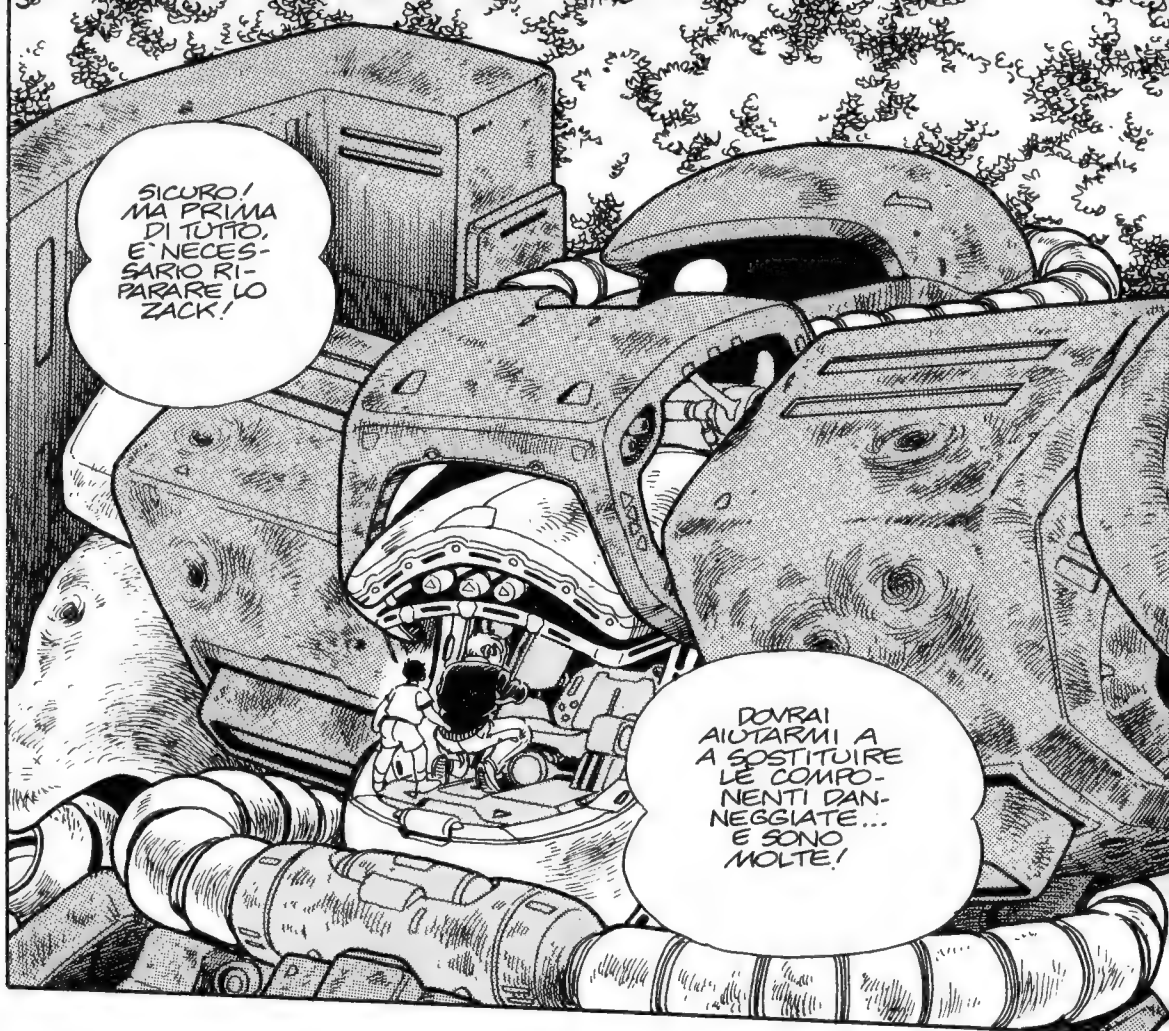
...VUOLE PARLARE CON **AL**?
POSSO SAPERE **CHI** LO DESIDERA?

AL... È IL SIGNOR BERNARD WISEMAN PER TE!

BERNIE!

SEI TU, BERNIE!?
?
?

SÌ, SONO IO!

OH, BERNIE... SCUSAMI PER AVERTENE DETTE DI TUTTI I COLORI! TI PREGO, DEVI AIUTARCI, BERNIE! IO...HO TANTA PAURA!
SÌ, LO FARÒ... NON PREOCCUPARTI! HO DECISO DI RESTARE PER SALVARE SIDE 6...

HO DECISO DI ATTACCARE DI NUOVO IL G-III E METTERLO FUORI COMBATTIMENTO UNA VOLTA PER TUTTE!
CHE NE DICI? SEI CON ME?

OH, CAVOLO! MA CERTO, SCEMO!
SE CE LA METTIAMO TUTTA, ANDRÀ SICURAMENTE PER IL VERSO GIUSTO, VERO?!

SICURO! MA PRIMA DI TUTTO, E' NECESSARIO RIPARARE LO ZACK!

DOVRAI AIUTARMI A A SOSTITUIRE LE COMPONENTI DANNEGGIATE... E SONO MOLTE!

MISHA AVEVA NASCOSTO DELLE ARMI IN QUESTO FURGONE BLINDATO! SIAMO QUASI A POSTO...
NOTT

ORMAI MANCANO SOLTANTO UN PAIO DI COSE! PENSI DI RIUSCIRE A PROCURARMELE?
PUOI GIURARCI!

HARDWARE
& TOOL
B.N.Co. Ltd.

KOKOMARKET
SUPER
HOTEL

BERNIE SEMBRA MOLTO SERIO QUANDO PARLA DI DISTRUG-GERE QUEL GUNDAM INVINCI-BILE...

MI CHIEDO SE... SARÀ VERA-MENTE IN GRADO DI FAR-CELA... MI HA DATO QUESTO VIDEO-DISCO...

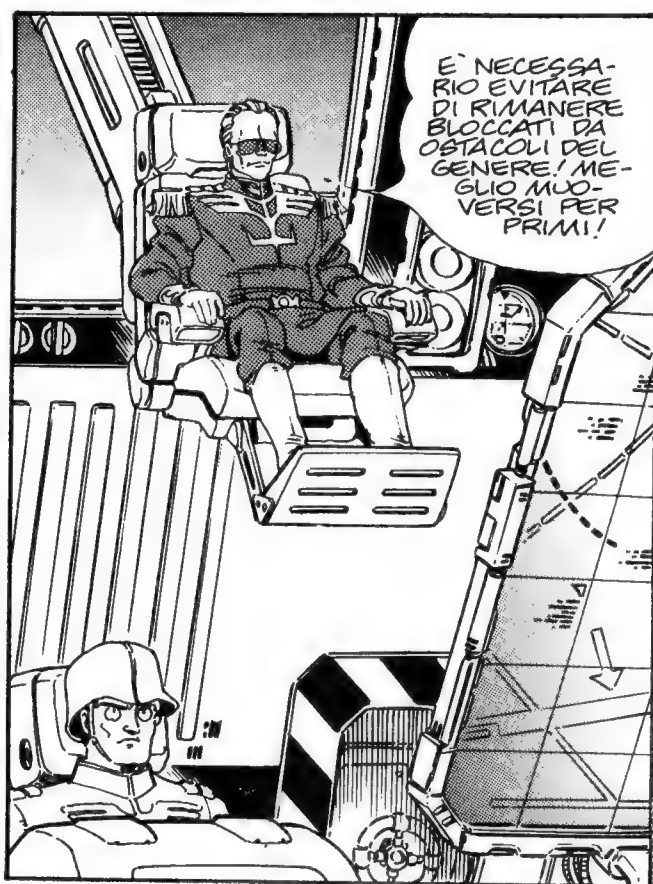
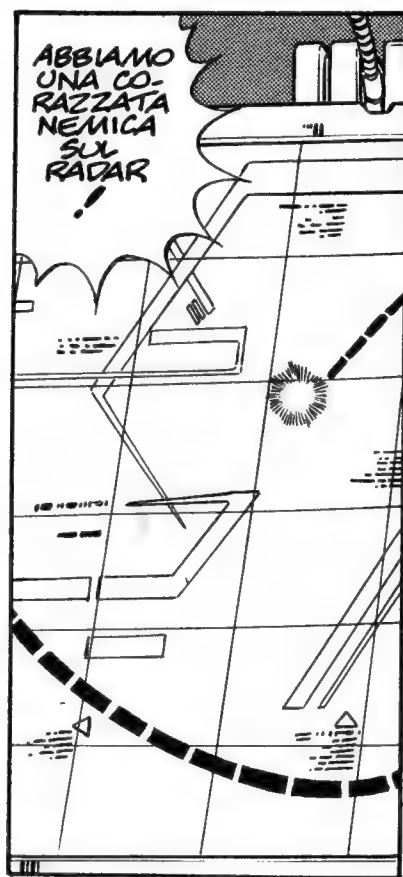
AL...SE IL MIO PIANO FALLISSE... ECCO, INSOMMA... PROMETTIMI DI GUARDARE QUESTO VIDEO!

CONTIENE... ALCUNE ISTRUZIONI CHE IN FUTURO TI SARANNO UTILI... MI RACCOMANDO, **GUARDALO!**

Merry Xmas
ACCADRÀ TUTTO **DOMANI**... IL RITORNO DI PAPÀ... IL PIANO DI BERNIE... **L'ATTACCO DI ZION**... E NESSUNO SA NIENTE, A PARTE ME E BERNIE ...HO VOGLIA DI PIANGERE...

CORAZZATA DELL'ARMATA GRANADA - **MUSAI**

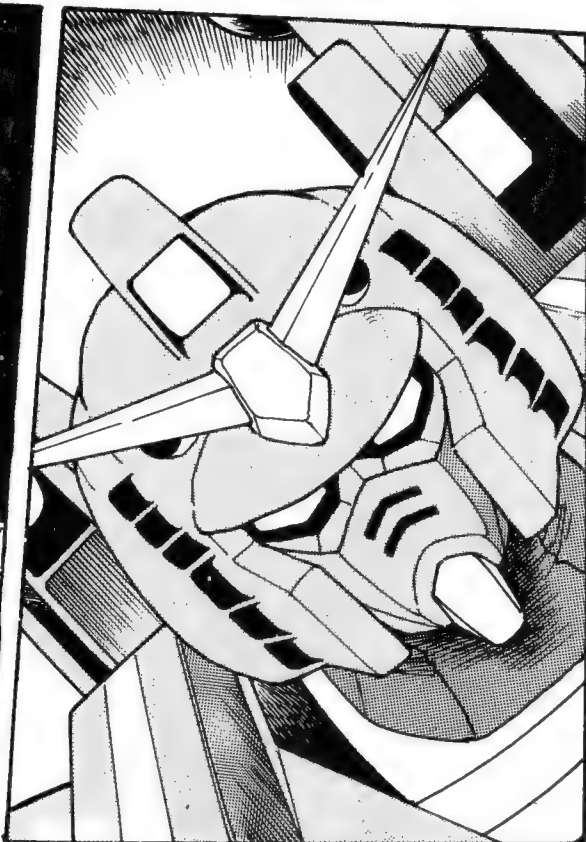
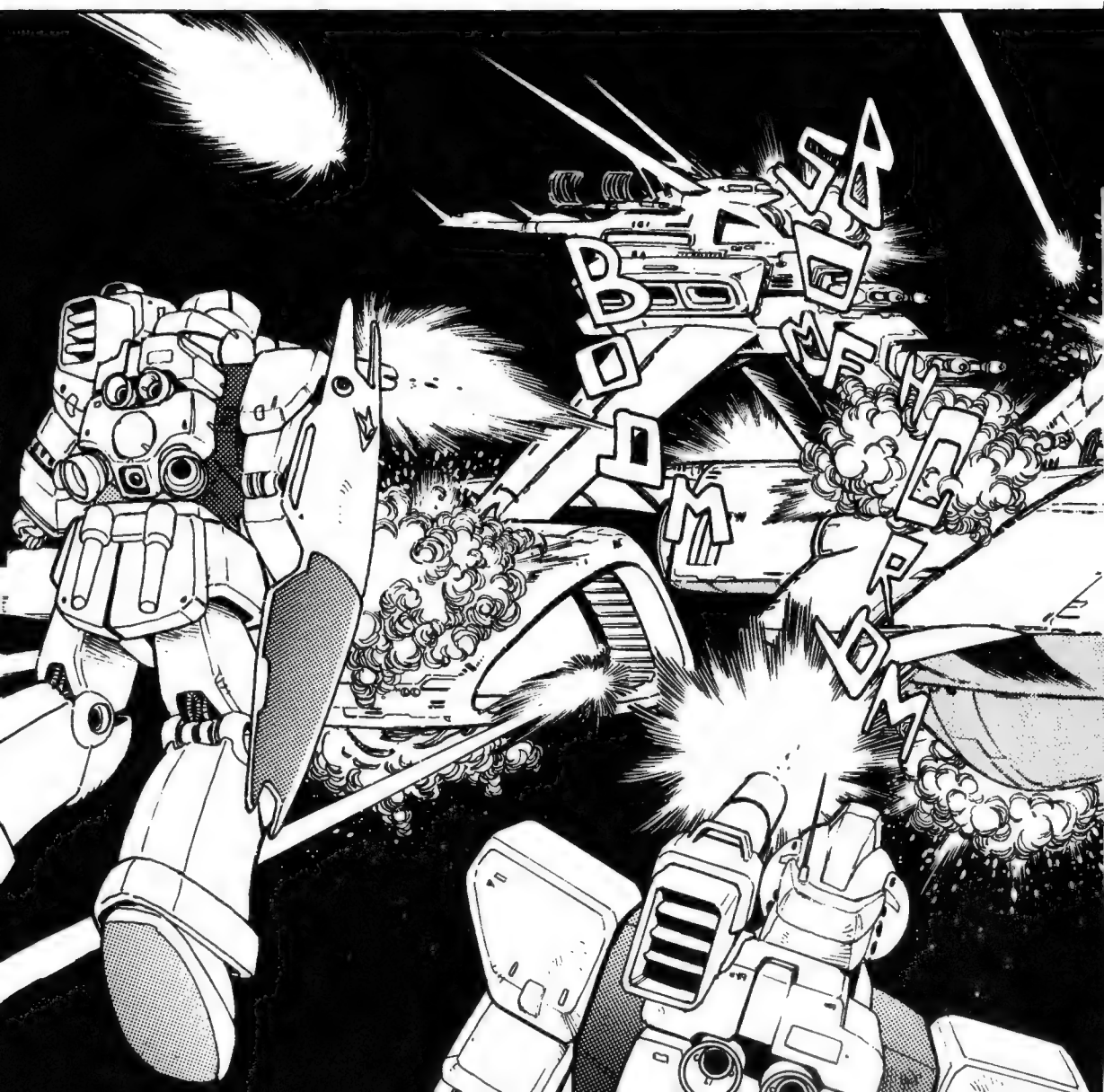
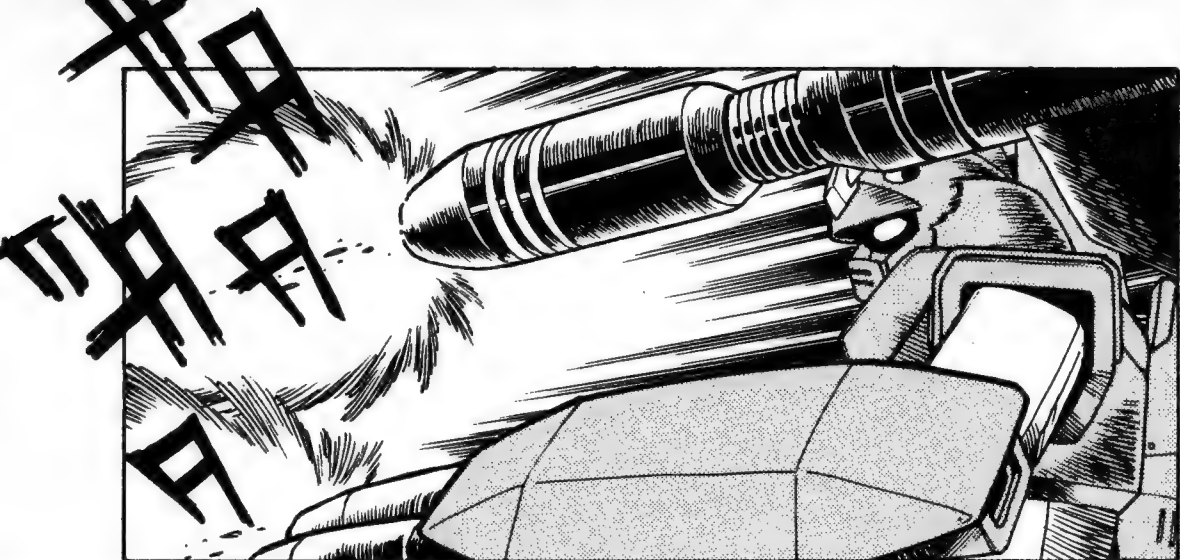
101 SIEGPRIED

SQUADRI-
GLIA MOBI-
LE-SUIT,
PRONTI A
ENTRARE
IN AZIONE!
DISPERDETE
LA FLOTTA
NEMICA!
FATELI A
PEZZI!

CORAZZATA DELLE
FORZE FEDERALI
TROY HORSE

BADABOOM
KABLAM
L'ULTIMA COSA CHE MI POTESSI ASPETTARE ERA UNA REAZIONE COSÌ DECISA E FULMINEA DA PARTE DEI FEDE... UH!

QUESTO ...E' IL LORO COMAN...
BRAOHM

BOOM

FINE DELL'EPISODIO

3X3 OCCHI - DI YUZO TAKADA

IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO

- SECONDA PARTE -

AAAAH!!

UN ALTRO...
...ERA UN ALTRO INCUBO...

È STRANO...
È GIÀ LA SECONDA VOLTA CHE SOGNO QUEL MOSTRO... ED È SEMPRE PIÙ REALISTICO...
CHE CI FA QUI?

MA... COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO ?
PERCHE' TUTTA QUESTA ROBA SI TROVA NELLA MIA CAMERA!? CHE SENSO HA?
THUMP
E' ESATTAMENTE LA STESSA COSA CHE STAVO PER CHIEDERTI IO...
OHUFF
YAAWN
YA... YAKUMO... ODDIO... COSA STAI FACENDO IN CAMERA MIA ?

E INVECE TU ERI GIÀ TORNATA A CASA PORTANDOTI DIETRO TUTTA QUESTA ROBA ASSURDA...
BE'... SICCOME ERI SCOMPARSA MENTRE TORNAVAMO A CASA, TI HO CERCATO PER TUTTA LA NOTTE!
MA CHE DICI?!

GUARDA ...TUTTO QUESTO... DISORDIN ...NNH... ZZZ...
MI SPIEGHI COSA DIAVOLO STAI COMBINANDO?!
NNNNNNN

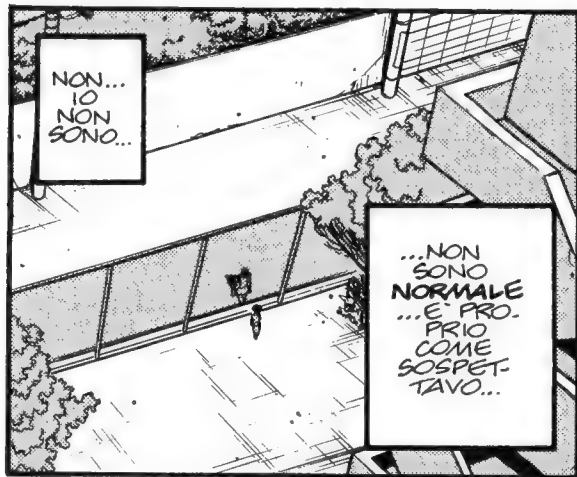
COME SAREBBE? ...SAREI STATA... IO ?!?

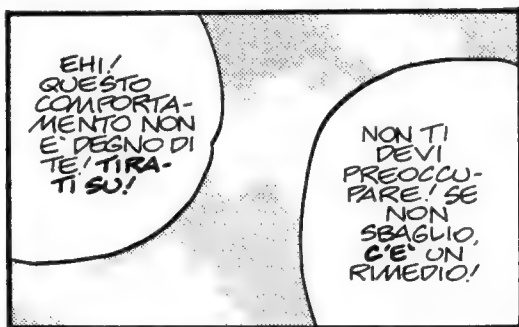
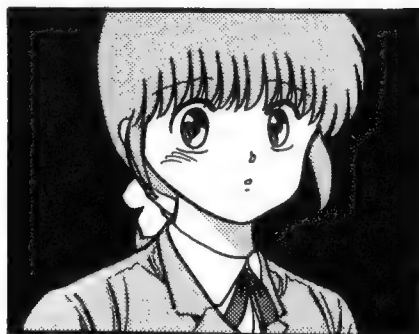
RONF
RONF RONF

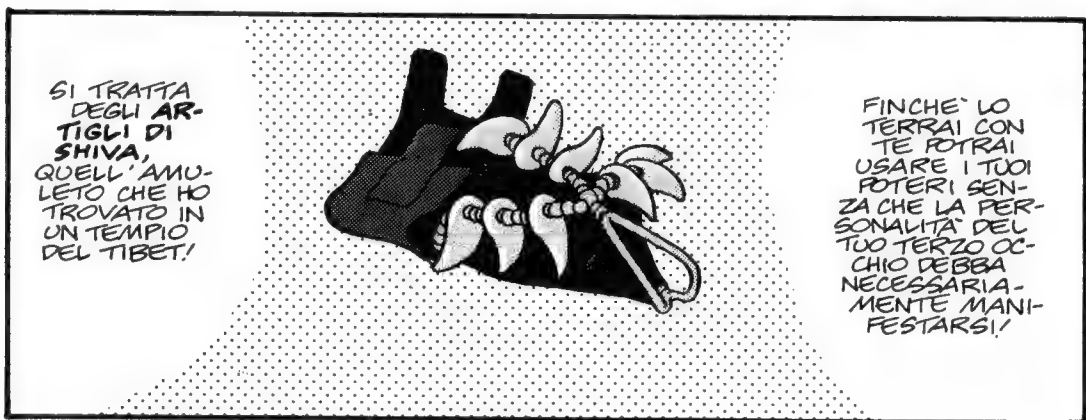
cuni testim
i oculari affer-
mano che l'es-
sere era caval-
cato da una
ragazzina.
Allucinazio
llettiva

E' VERO! HO VISTO QUEL MOSTRO COI MIEI STESSI OCCHI! ERA TERRIBILE!!
E SAPETE LA COSA CURIOSA? LA RAGAZZA CHE STAVA SUL SUO DORSO ASSOMIGLIAVA A PAI!

STO SERIAMENTE INIZIANDO A PENSARE CHE...

...QUEL SOGNO... POTREBBE ESSERE REALTÀ!
IO CREDO DI AVER SOGNATO, E INVECE...
L'HO FATTO MENTRE DORMIVO... POI SONO TORNATA A CASA...
...COME UNA SONNANBULA... NON TROVO ALTRE SPIEGAZIONI... SANTO CIELO...

NON... IO NON SONO...
...NON SONO NORMALE ...E' PROPRIO COME SOSPETTAVO...

COSA FARÒ ORA? NON CREDEVO CHE MI SAREI SCATENATA IN QUESTO MODO, SENZA LA POSSIBILITÀ DI CONTROLLARMI...
MMH...

* IL POPOLO DEI TRICLOPI A CUI PAI APPARTIENE_KB

ANCHE LA TUA SECONDA PERSONALITÀ, CIOÈ QUELLA DEL TERZO OCCHIO, HA UN **PUNTO DEBOLE**!
!?

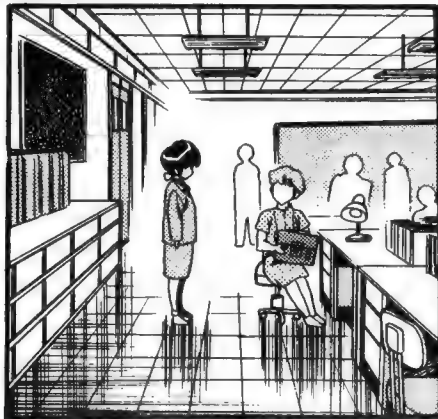
OH, MIO DIO! MA È UNA COSA ORRENDA!
STA' TRANQUILLA!

SI TRATTA DEGLI **ARTIGLI DI SHIVA**, QUELL'AMULETO CHE HO TROVATO IN UN TEMPIO DEL TIBET!
FINCHÈ LO TERRAI CON TE POTRAI USARE I TUOI POTERI SENZA CHE LA PERSONALITÀ DEL TUO TERZO OCCHIO DEBBA NECESSARIAMENTE MANIFESTARSI!

SEMBRA CHE IN ORIGINE SIA STATO CREATO PER CONTROLLARE I POTERI DEI TRICLOPI E PER POTERLI SFRUTTARE A PIACIMENTO DA CHI LO INDOSSAVA...
PER FORTUNA, CONTROLLARE I SUOI POTERI SIGNIFICA ANCHE RELEGARE LA PERSONALITÀ DEL TERZO OCCHIO NELL'INCONSCIO, E RENDERLO COSÌ **INATTIVO**!

ALLORA BASTA TROVARE QUELL'AMULETO, NON TROVI?

COSÌ POTRÒ CONTINUARE LA MIA VITA DA NORMALE ESSERE UMANO!

SALA PROFESSORI

ACCIDENTI!
LABORATORIO DI SCIENZE — OGGETTI SMARRITI
NON DEVO CREDERE A TUTTE LE STRANEZZE CHE MI RACCONTA YAKUMO!

NON SONO ANCORA CERTA DI QUALE SIA IL SUO VERO OBIETTIVO... E DI QUALE TIPO DI RAPPORTO IO ABBIA CON LUI!
IN FONDO NON DOVREI FIDARMI TANTO DI LUI... DOPOTUTTO...

MA... NON C'È?!?
GREEN
PAKURIN PENCASE
AMERICAN KIDS
L'AMULETO NON È PIÙ QUI! EPPURE TUTTO IL RESTO È AL SUO POSTO!

NON È POSSIBILE... DOVE PUÒ ESSERE FINITO? NON... RICORDO...

!!
WHAT!
MA SÌ! L'AVEVO MESSO IN QUELLA BUSTINA DI CARTA...

...IN QUELLA BUSTINA...
WHAT!
LABORATORIO DI SCIENZE
CESTINO DELLA SPAZZATURA

C... COSA MI STA...
HO... HO LE VERTIGINI... MI SENTO COSÌ STANCA...

WHOSSH
!?

CHE... CHE SONNO...

THUMP
EHI, CHE TI SUCCEDE?
COSA C'È, AYAKOJI? QUALCOSA NON VA?

SOFFRI DI ANEMIA, PER CASO?
EHI! TI SENTI BENE, AYAKOJI!?
...QUALCUNO MI AIUTI...

SWISS
!?

EHI, MA TI SENTI MALE O COSA?
TAP
TAP
E' MEGLIO CHE TI SDRAI UN PO', AYAKOJI! NON SI SA MAI!

VIENI, TI CI ACCOMPAGNO IO, IN INFERMERIA...
...

FERMATI UN ATTIMO, AYAKOJI!
TAP
TAP
TAP

SEI UNA RAGAZZA ...DEVI AVERE PIU' CURA DELLA TUA SALUTE...
CRACK
MA COSA...?!?

AAAH!
BADUM

SONO L'ESSENZA DELLA NOIA!
AH AH AH! QUANTO SONO FRAGILI, QUESTI UMANI!

AH AH AH AH AH AH
COSA DIAVOLO E' SUC-CESSO?!
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH
!?
SONO LIBERA, FINALMEN-TE! E NESSU-NO PUO' OSTA-COLARMI!!

POSSO FARE QUEL CHE MI PARE E QUANDO MI PARE!
VIVRO' DA SOLA, SODDISFA-CENDO OGNI MIO DESIDERIO! AH AH AH!

MALEDETTA! DOVE DIA-VOLO SARA' ANDATA?
PANT
PANT

!!

...E TUTTO D'UN TRATTO E' SCESA QUELLA COSA ORRIBILE DAL CIELO...NON RIESCO NEMMENO A DESCRIVERLA!
ERA MOLTO PIU' GRANDE DI QUALSIASI UCCELLO! E NON NE AVEVA DI SICURO L'ASPETTO!
BLA
BLA
BLA
NON SARA' STATO MICA UN UFO?
NO! E' QUEL MOSTRO DI IERI! HAI LETTO IL GIORNALE?

MALEDIZIONE!
QUEL TERZO OCCHIO STA FACENDO UNA GRAN CONFUSIONE!
COSA DIAVOLO AVRA' PER LA TESTA?!

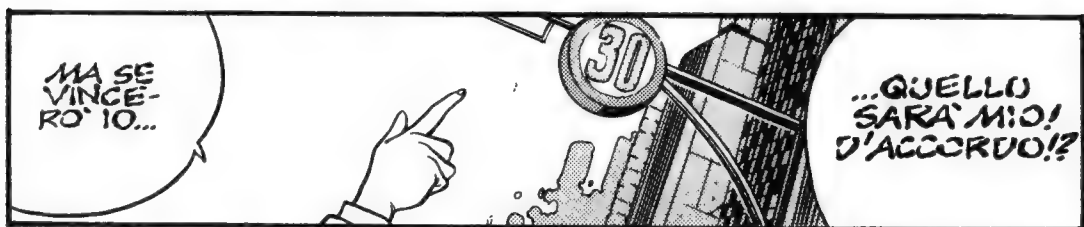
IN BREVE, DOVRAI RISPONDERE A DELLE DOMANDE SU DI TE!
E' UNA COSA DIVERTENTE!

OH, MA CERTO!

MOLTO BENE!
INIZIAMO PURE, ALLORA!

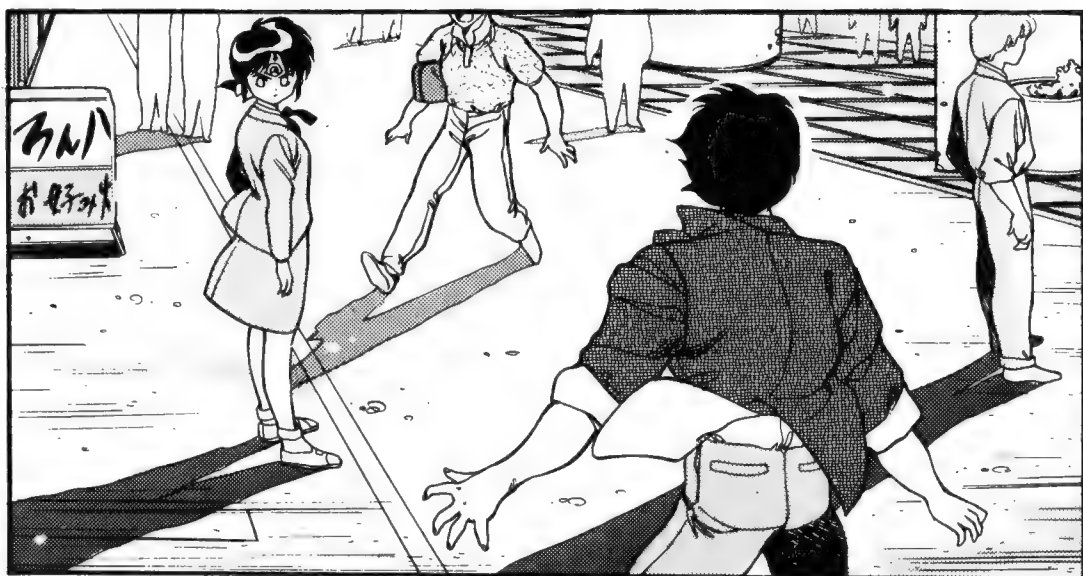
...

SE RIUSCIRAI A BATTERMI AL GIOCO, TI FARÒ DIVENTARE UNO DEI NOSTRI!

COME? BATTERMI?...
UNO DEI VOSTRI? COME SAREBBE A...

MA SE VINCERÒ IO...
30
...QUELLO SARÀ MIO! D'ACCORDO!?

EHH!
ANZI... FORSE PREFERISCO QUELL'ALTRO LÀ...
...OPPURE... QUELLO LAGGIÙ...

EHI! ADESSO BASTA!

TU SEI YAKUMO, SE NON SBAGLIO!
VORREI PROPRIO SAPERE PERCHÉ MI STAI SEMPRE DIETRO! TI AVVERTO... SE HAI INTENZIONE DI OSTACOLARMI, TI UCCIDERÒ!

3X3 OCCHI - DI YUZO TAKADA

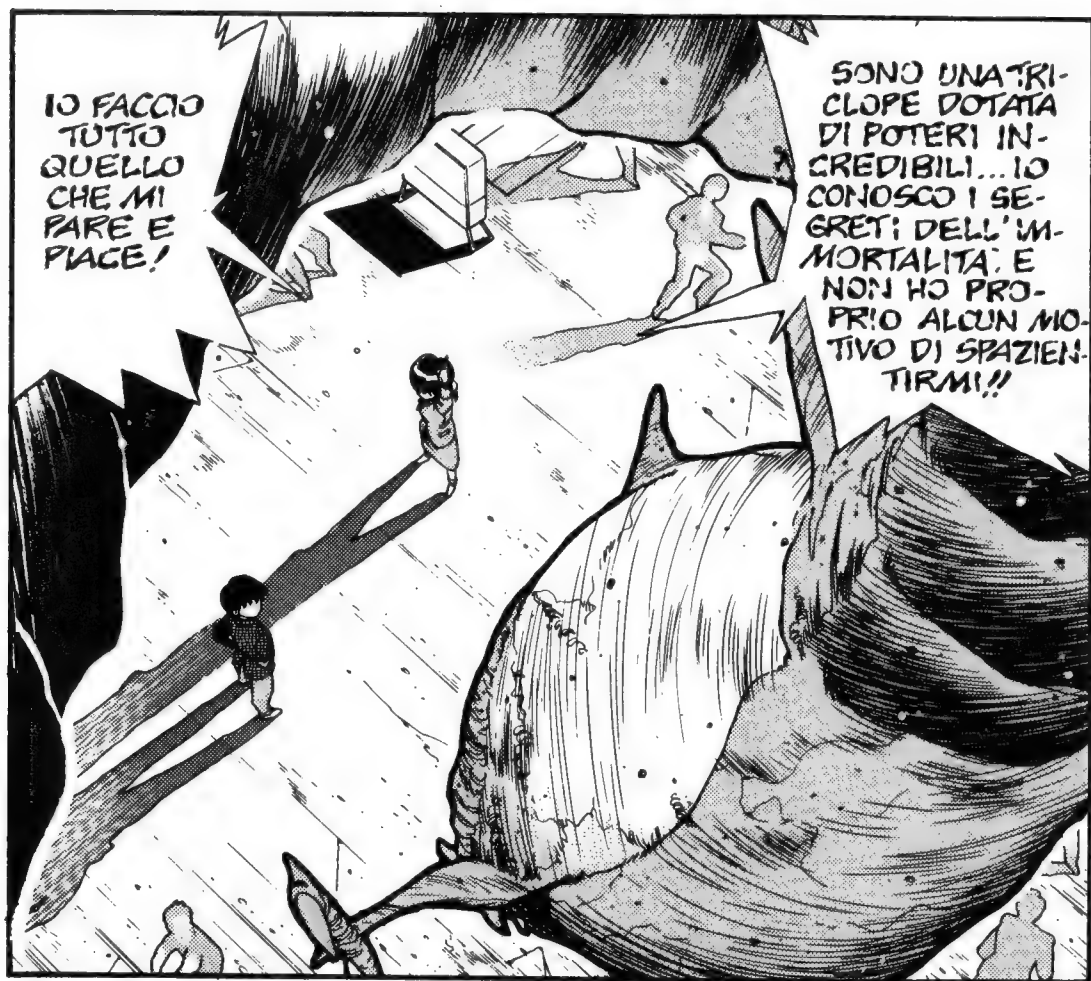
IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO

- TERZA PARTE -

OOOOH!

SPIEGAMI PERCHE' MI SEGUI SEMPRE!? COSA VUOI DA ME?!

AVANTI, PARLA! E CERCA DI TROVARE UNA SCUSA PLAUSIBILE!

FAUCI VOLANTI

IO FACCIO TUTTO QUELLO CHE MI PARE E PIACE!

SONO UNA TRICLOPE DOTATA DI POTERI INCREDIBILI... IO CONOSCO I SEGRETI DELL'IMMORTALITÀ, E NON HO PROPRIO ALCUN MOTIVO DI SPAZIENTIRMI!!

MA... COSA...

IL FATTO E' CHE TU NON RICORDI UN **BEL NIENTE**!

N... NON E' COSÌ...
COSA SIGNIFICA "TRICLOPE"? LO SAI? NO, OVVIAMENTE ...E QUESTO PERCHE' CIO' CHE **TU** SAI, IO L'AVEVO RACCONTATO A **PAI**!

MOLTO BENE, ALLORA DAMMI UNA DIMOSTRAZIONE D'**IMMORTALITA'** E DI ETERNA GIOVINEZZA!!

COSA STAI CERCANDO DI INSINUARE?
SEI SOLTANTO DISPERATA PERCHÈ NON SAI VERAMENTE CHI SEI... **NON È COSÌ?**

HEH!

UH... FORSE HO DETTO UNA CAVOLATA...

NON TI ASCOLTERÒ UN SECONDO DI PIÙ!
C'È UN'INFINITÀ DI SPIRITI IN GIRO... E TUTTI STANNO CERCANDO DI OTTENERE L'IMMORTALITÀ E L'ETERNA GIOVINEZZA! QUINDI, TI PREGO... CERCA DI **EVITARE** DI ATTIRARE TROPPO L'ATTENZIONE!
BE', COMUNQUE SIA, È ORA DI FARE LA **BRAVA** E TORNARE AD ESSERE PAI!

MA LO STO DICENDO PER IL TUO BENE! PERCHÈ NON VUOI CAPIRE?!

PERCHÈ MI SEMBRI UN TIPO POCO AFFIDABILE!!

AH, SEI PROPRIO APPICCICOSO! ALLORA VUOI MORIRE VERAMENTE!?

MI DEVI DARE ASCOLTO, DANNAZIONE!

SUL SERIO-SUL SERIO-SUL SERIO-SUL SERIO?
OH, UFFA! SMETTILA DI RIPETERE SEMPRE LA STESSA COSA!
CHI NON HA LETTO IL KAPPA MAGAZINE 2, NON CAPIRÀ MAI QUESTA GAG!
QUESTO SIGNIFICA CHE...
...POTRÒ FINALMENTE SCOPRIRE CHI È...
...L'UOMO CHE È DENTRO IL MIO CUORE!?

DENTRO IL MIO CUORE C'È UNA COSA FORTE... UN UOMO PROBABILMENTE...

...MA ALLO STESSO TEMPO SEMBRA MOLTO DOLCE!!

WHAM WOMH

QUANDO AVRÒ RIACQUISTATO LA MEMORIA SAPRÒ FINALMENTE DI CHI SI TRATTA!
FINALMENTE POTRÒ CONOSCERLO!

* ESATTAMENTE QUANTO È SUCCESSO A YAKUMO IN KAPPA MAGAZINE NR.1 – KB

PERCIÒ... È CERTO CHE POTRAI CONOSCERLO!
ORA HO CAPITO! EH EH EH! NON VEDO L'ORA!
ALLORA QUANDO AVRÒ RIACQUISTATO LA MEMORIA ...SAPRÒ ANCHE DOVE ANDARE, VERO,?
E SAPRÒ ANCHE DOVE SI TROVANO I MIEI AMICI?!
BAT
BAT
BAT
ASCOLTA... POTRÒ RIVEDERLI TUTTI!? DAVVERO?

HO CAPITO...
TI SENTIVI SOLA! PER QUESTO ERI INFURIATA...

STA'... STA' ZITTO!!
IO NON POSSO SOFFRIRE DI SOLITUDINE!! IO SONO UNA TRICLOPE E SONO INVINCIBILE!!

COS...

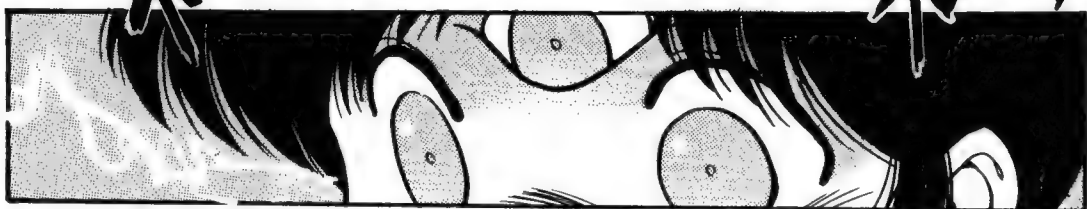
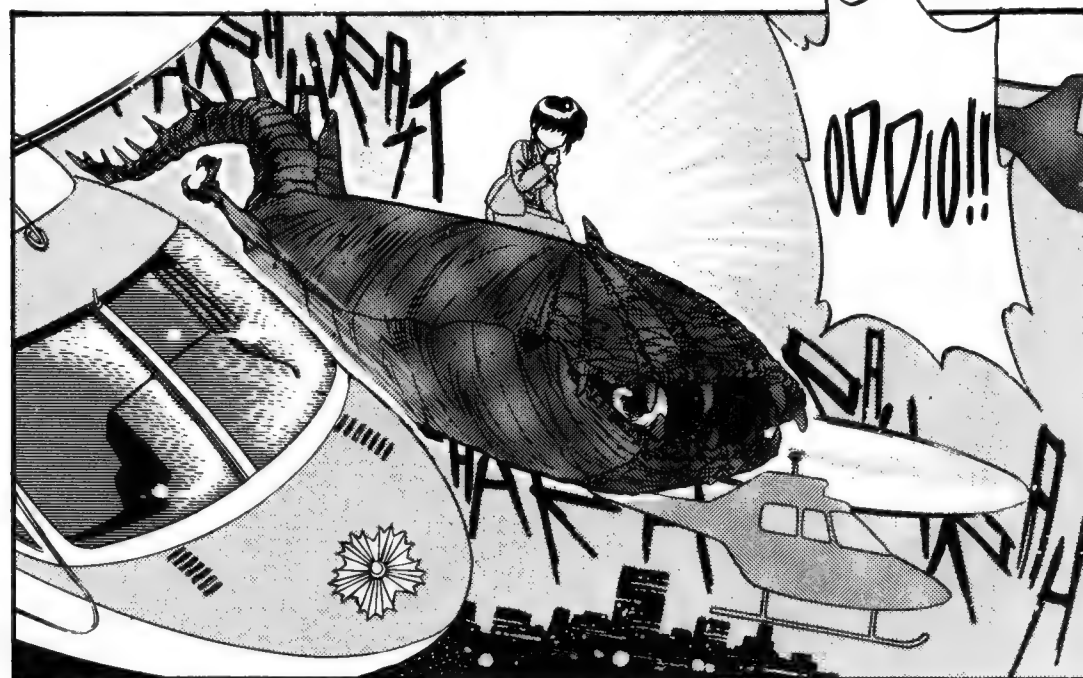
IO...
...IO NON SOFFRIRÒ MAI PER UNA COSA DEL GENERE!

HO COLTO NEL SEGNO!
SI SENTE SOLA PERCHÈ È TORNATA COME UNA BAMBINA!

YAKU...

URRGH...
OH...
DIO...

NOO!!
SMETTI-
LAA!!

COSA
DIAVOLO
STAI
FACENDO!?
SCEMA!!
CHI...
SEI?
CHI?!
UUH!

FINE DELL'EPISODIO

Potremmo considerarla un personaggio-simbolo delle leggende nipponiche, dato che in un modo o nell'altro riesce sempre ad apparire in racconti, film e fumetti. E' un personaggio romantico e molto triste, e ogni volta che la sua storia viene raccontata, una lacrimuccia scende sempre; assomiglia più a una storia di fantasmi, che non a una leggenda popolata di creature mitologiche, ma di queste cose parleremo più avanti. Per ora, eccovi un indecoroso riassunto della belissima leggenda (che non ha niente a che vedere con lo yeti) de

LA DONNA DELLE NEVI

Molto tempo fa, in una fredda regione del Giappone del nord, vivevano un taglialegna e suo figlio, Mosaku e Minokichi. Un giorno, usciti per andare a caccia, furono sorpresi da una tormenta di neve e si persero; fortunatamente trovarono riparo in una capanna di legno abbandonata e poterono trascorrere la notte all'asciutto. Così, i due ebbero modo di parlarsi con tranquillità come non avevano più fatto da molto tempo, e il vecchio Mosaku cercò di esporre al figlio alcune sue preoccupazioni: «Credo, figliolo» gli disse «che sia giunto per te il momento di prendere moglie. Io inizio a sentire il peso della vecchiaia, e tu hai bisogno di farti una famiglia per non restare solo…»

I due si addormentarono poi accanto al fuoco; mentre Minokichi pensava ancora alle parole del padre, una raffica di vento più forte delle altre fece spalancare la porta della capanna. In un turbinio di neve apparve sulla soglia una donna dalla pelle candida e dai lunghi capelli neri, con indosso unicamente una leggerissima veste bianca. Quasi aleggiando sul pavimento di legno della capanna, si diresse verso il vecchio Mosaku mentre Minokichi non riusciva a muovere un dito dallo stupore. La donna soffiò una brezza gelida sul padre, poi si volse verso il giovane e sorridendogli gli disse: «La giovinezza è meravigliosa. Ti lascerò vivere, ma ricorda: se racconterai a qualcuno quanto è avvenuto questa notte, ucciderò anche te.» Detto questo, la donna svanì com'era apparsa, e Minokichi perse conoscenza. Il giovane non capì se era accaduto tutto per davvero o se si fosse trattato di un sogno, ma il mattino dopo, quando si risvegliò, ebbe la triste sorpresa di trovare accanto a sé il padre privo di vita.

Una scena da ***Manatsu no Yoru no Yuki Onna****. © Oyama/Kodansha*

Al funerale in tanti cercarono di consolarlo, e molti dissero che la bufera della notte precedente era stata fra le più violente che si ricordassero a memoria d'uomo. Minokichi, pur provando un'immensa tristezza per la morte del padre, non fece parola con nessuno della misteriosa dama in bianco.

Esattamente un anno dopo, durante un giorno di pioggia, Minokichi intravide dalla finestra una donna che si riparava sotto il portichetto di casa sua. La invitò all'interno ad attendere la fine del maltempo, e così la conobbe: disse di chiamarsi Yuki e di essere in viaggio per la capitale. Minokichi si offrì di aiutarla in qualsiasi modo, parlarono a lungo e bevvero té. Ancora prima di capirlo, i due si erano già innamorati. Inutile dire che Yuki non ripartì più per il suo viaggio e rimase con Minokichi. I due si sposarono, ebbero cinque figli e vissero per lungo tempo felicemente e senza troppi problemi. L'unico fatto che preoccupava il marito era la salute cagionevole di Yuki, che sembrava essere ancora più delicata nelle giornate calde e in estate; fortunatamente, le brezze serali erano sufficienti a donarle contemporaneamente sollievo e serenità.

Una sera, mentre Yuki era occupata a cucire, Minokichi osservò attentamente la moglie, e constatando ancora una volta quanto fosse bella, gli sembrò di notare una certa somiglianza con la dama delle nevi, anzi… era proprio identica! Minokichi, dopo molte congetture, decise di dirlo a Yuki, e le raccontò per filo e per segno lo strano sogno fatto anni prima, la notte della morte di suo padre.

«Era proprio necessario raccontarlo a qualcuno?» le chiese Yuki smettendo d'un tratto di cucire e voltandosi verso di lui. «Non dovevi dirlo a nessuno. Perché l'hai fatto?» disse alzandosi e dirigendosi verso la porta mentre il suo kimono sfumava fino a diventare bianco come la neve. Piangendo, la donna delle nevi si allontanò in un gelido mulinello d'aria da Minokichi per non essere costretta a uccidere l'unico uomo che l'aveva amata, ma che aveva anche rotto la promessa. Da allora, Minokichi non rivide mai più sua moglie, e la gente di quei posti narra tutt'oggi che, nelle gelide notti invernali, colei che loro chiamano Donna delle Nevi vaga sola e disperata fra i monti, alla ricerca di qualcuno che possa amarla e, contemporaneamente, mantenere il segreto della sua vera identità.

Questa, in poche e striminzite parole, è la triste storia di Yuki (che significa neve*) una figura che ha ispirato, fra gli altri, Rumiko Takahashi nella creazione della gelida principessa Yuki in* Uruseiyatsura *e, più recentemente,* Akira Oyama nel suo Manatsu no Yoru no Yuki Onna *una saga erotico-umoristico-agghiacciante pubblicata dalla Kodansha.*

Andrea Baricordi

K19-A
Economici Kappa boys, ho la veneranda età di diciotto lunghissimi anni e sono appassionato di manga da tempo immemorabile (un anno). Prima di tutto vorrei sapere se avete intenzione di ripetere l'incredibile, fantastico successo riscosso a Bologna lo scorso 17 aprile. Vi prego, non fatemi fare ancora più di cento chilometri per assistere alle vostre proiezioni! Il motivo per cui vi ho scritto, comunque, è un altro. Ho partecipato alla **Foce del Kappa (K14-B)** divertendomi molto, e dato che sono un gran copione ho deciso di proporne una anch'io! Udite, udite, appassionati di manga e animazione: sarà una giornata eccezionale! Accorrete tutti alla **FOCE DEL KAPPA**, il 13 GENNAIO 1994, davanti alla biglietteria della STAZIONE di SANTA MARIA NOVELLA a FIRENZE, alle ORE 15:30. Vi aspetto!
Per informazioni: **Luca Toscano, via Liguria 7, 50100 Firenze Tel. (055) 318721**

Si inizia questo mese con una nuova ***Foce del Kappa****, con la speranza che raccolga tantissime presenze nonostante lo scarsissimo preavviso. E' fondamentale che ci mandiate le comunicazioni relative ai vostri manga raduni con almeno TRE mesi di anticipo, perché i tempi di lavorazione di una rivista come* ***Kappa Magazine*** *sono molto lunghi. Per la manifestazione, basterà attendere la primavera!*

K19-B
Simpaticissimo Quartetto Cetra... No! Ho sbagliato! Cari Quattro Moschettieri (o erano tre?)... Accidenti! Ciao Kappa boys (finalmente!) e Kappa, come va? Vorrei parlare con te, Barbara, perché credo che tu sia la più idonea a parlare dell'argomento. Purtroppo non sono uno di quelli che vi hanno seguito fin dall'inizio, ma sono con voi solo dal numero 15 di **Kappa** (comunque ho già provveduto ad acquistare e leggere tutti i numeri arretrati) e ho notato un discreto interesse delle ragazze per i manga (penso che una percentuale del 26% non sia così misera: una ragazza su quattro lettori). Ma allora esistete anche voi, lettrici di fumetti! E a volte vi permettete di fare anche le redattrici! Ma brave! E dove eravate nascoste? E, soprattutto, perché fino a ora ci avete dato del gaùrro (leggendo a scrocco i 'nostri' fumetti) mentre ora vi spingete addirittura a scrivere lettere (qualche volta sensate*)? Scherzi a parte, mi incuriosisce il vostro rapporto con i fumetti: leggete solo nipponici? Forse è per quella forte dose di soap-opera e di love-story raramente riscontrabile in altre scuole fumettistiche... Ma le ragazze romantiche e sognatrici non si erano estinte?* Di tutte le ragazze che conosco, che sono intelligenti, simpatiche e colte (io invece sono un leccapiedi ruffiano) nessuna si è mai interessata minimamente di fumetti: questo cosa vuol dire? Che siete ritardate, antipatiche e ignoranti? Non penso proprio, anche se vedo tragico il vostro rapporto con **Squadra speciale Ghost!*** Mah! Forse siete soltanto aliene! Comunque spero di aver gettato il classico sasso nello stagno (acc... forse ho beccato il Kappa!) e mi piacerebbe avere su **Kappa** o direttamente al mio indirizzo risposte, insulti e critiche: potremmo parlare di fumetti, musica, sesso e cinema (oops! Mi è scappato! Di cinema non se ne può parlare: c'è la censura)! Ciao gaùrrine! **Gabriele Cordone**, via Sestri 42/3, 16154 Genova
P.S. Gli asterischi indicano, ovviamente, tre scariche di adrenalina che ho voluto darvi appositamente: io non sono affatto maschilista, e poi per capire **Squadra speciale Ghost** devo leggere ogni pagina 17,3 volte e cercare di ripetermela!

Caro Gabriele, appena ho preso in mano la tua lettera mi è venuta una voglia tremenda di appallottolarla e fare un bel canestro nel nostro cestino di redazione, ma poi ho pensato che in fondo una scossa al sesso che rappresento non avrebbe fatto male. E' vero che molte ragazze non leggono fumetti ed è altrettanto vero che le poche che lo fanno rimangono più volentieri nell'ombra rispetto ai lettori maschi. Che le storie più amate dalle fanciulle italiane siano quelle romantiche non lo metto in dubbio, ma non si può certo generalizzare il discorso: io ne sono un esempio, no?
Bene, care amiche! Cosa aspettate a far sentire la vostra voce su queste pagine? Inoltre ricordatevi che la mia crociata pro-soap non si è ancora conclusa, anzi... Vi prego, vi scongiuro, SCRIVETE! Sigh!
Barbara

P.S. *Leggendo fino in fondo la tua lettera mi sorge un dubbio, caro Gabriele... Non è che hai scritto per accalappiare qualche esponente del gentil sesso? Confessa! Be', io il tuo indirizzo l'ho inserito...*

K19-C
Gentile staff di **Kappa**, complimenti! Avete prodotto un capolavoro con le vostre testate: avete proprio scelto bene! Grazie a voi mi sono avvicinato a questo nuovo e affascinante universo dei manga; ho 15 anni e mi chiamo Pietro, frequento il secondo anno di ragioneria e anch'io sono contrario alla censura, in quanto mezzo di disinformazione e simbolo di sfiducia generale, sfiducia dell'adulto nei confronti di chi apprende certi messaggi e, forse, paura nel pensare a cosa questi messaggi possano portare. Volevo inoltre dirvi, come aggiunta alla spiegazione data in risposta alla lettera **K8-C**, che Möbius è il nome di un paradosso matematico che ora cercherò di spiegare. Una striscia di carta incollata alle estremità per formare un nastro circolare ha due lati e, si presume, anche due superfici, una interna e una esterna. Se però facciamo compiere alla striscia una torsione di 180° prima di congiungere le due estremità, otteniamo una figura con un solo lato e una sola superficie. Questo fenomeno lo scoprì il fisico August Ferdinand Möbius. Le proprietà singolari della striscia si possono osservare facendo scorrere un dito sul lato del nastro: riuscirete a toccare entrambi i lati tornando al punto di partenza senza mai aver dovuto staccare il dito. Se invece si taglia lungo la mediana della striscia, otterrete - invece di due strisce - una più lunga con quattro torsioni; ma la parte più bella viene quando si taglia ancora il cerchio: si otterranno due nastri di Möbius incatenati. Morale: indivisibile e quindi infinito... Da qua il nome del simbolo a otto rovesciato dell'infinito (∞). Se non pubblicherete la mia lettera (sigh), almeno salutatemi, per favore. **Pietro Oliva**, Roma

E invece eccoti pubblicato, anche se con mooolto ritardo (adesso avrai sicuramente 16 anni e frequenterai il terzo anno di ragioneria... o no?). Il giochetto che proponi è molto divertente, e ormai è diventato un classico: consiglio a tutti quelli che non l'hanno ancora provato di seguire le indicazioni di Pietro e poi di mettersi a meditare sul destino dell'universo osservando le curiose particolarità di questo singolare oggetto. Prendete una matita e disegnate una riga percorrendo tutto il nastro: se riportate l'anello allo stato originale (la striscia) scoprirete che la linea prosegue su entrambi i lati anche se non avete mai staccato la matita dall'anello. Siamo disperati: una volta scoperte le peculiarità dell'anello di Möbius, il Kappa - che non ne sapeva nulla - ci ha riempito la redazione di nastri infiniti, concentrici, doppi e incatenati, e sta attualmente elaborando alcune sue personali versioni del medesimo, vaneggiando su nuovi universi che avrebbe scoperto mediante l'osservazione della piega spazio-temporale. Ringraziandoti per il simpatico intervento, ti saluto, sommerso da una montagna di anelli di Möbius. ***Andrea Baricordi***.

K19-D
Caro Massimiliano, durante una delle mie frequenti visite presso la Feltrinelli di Genova - purtroppo anch'io cado vittima del suo fascino con grave danno per il mio portafoglio - mi è capitato tra le mani *Blu quasi trasparente* di Murakami, e memore della tua entusiastica recensione su **Kappa** ho deciso di acquistarlo. Al di là del mio personale giudizio sul romanzo, penso che con il passare del tempo la sua carica dirompente andrà sempre più esaurendosi: ormai siamo abituati a scontrarci con situazioni ben più scioccanti! Recentemente mi è capitato di rivedere alla televisione *I guerrieri della notte* e sono rimasto colpito perché quello che è stato un film culto per un'intera generazione, nella sua provocazione e nella sua fedele rappresentazione della realtà, mi è sembrato ora inattuale. Non conosco le intenzioni con cui scrivi *Graffi & Graffiti*, ma certo puoi aspettarti che recensendo il romanzo di Murakami qualcuno finisca per acquistarlo. La recensione, però, è comparsa su **Kappa**, una rivista di fumetti giapponesi destinata, pur con le naturali eccezioni, a un pubblico di adolescenti. Certe situazioni descritte (penso per esempio al party orgiastico nei primi capitoli, che coinvolge i protagonisti e il gruppo di neri, con largo consumo di stupefacenti e scene di sesso sfrenato) potrebbero risultare dannose per il messaggio che trasmettono: nessuna precauzione durante l'atto sessuale (con il pericolo dell'AIDS

IL DISEGNO DEL MESE

Il disegno del mese ce lo invia direttamente dal Giappone Haruhiko Mikimoto... Come? Non è così? Già, infatti chi ce lo invia è in realtà la brava **Laura Lesi** di Brescia. Complimenti! Hai mai provato a fare fumetti? Occhi aperti, ragazzi: dal prossimo mese inizia il **Concorso per Giovani Autori di Fumetti**... Il fumetto del vincitore sarà pubblicato in Giappone!

chissà cosa potrebbe succedere), nonché l'uso e abuso di droghe quantomeno illegali nel nostro paese. Il fatto che tu dica «Una storia che qualsiasi genitore sconsiglierebbe al proprio figlio [...] un libro che in realtà potrebbe offendere solo i deboli di stomaco o i fighetti meno emancipati», inoltre, rappresenta un incentivo ulteriore alla lettura del libro da parte degli adolescenti, di cui sono noti il desiderio di trasgressione e l'accentuata tendenza all'emulazione. Forse queste sono tutte cazzate che forse non porteranno a nulla (e mi stupisco di aver assunto un atteggiamento così moralistico), ma sentivo il bisogno di scrivervi le mie impressioni. **Alessandro Biasio**, Genova

Se riesco a incuriosire almeno un lettore con i miei articoli posso ritenermi soddisfatto, caro Alessandro. Viviamo in un'epoca dominata dal mito dell'immagine, in mano ai gadget e agli effetti speciali, e abbiamo perso l'abitudine alla lettura. Io mi sono limitato a suggerire un romanzo, tu hai deciso di raccogliere l'invito e ora ne stiamo discutendo. Non sei moralista, eppure ti stupisci di aver assunto un atteggiamento tutt'altro che aperto, ti sei persino ritrovato faccia a faccia con te stesso ponendoti interrogativi sul sesso, sulla droga, su ciò che è legittimo e illegittimo. ***Kappa*** *è una rivista per certi versi adulta (che non significa assolutamente 'per adulti') e per altri scomoda, ma ci piace così, anche se a un abbassamento del target corrisponderebbe probabilmente un aumento di lettori. Con che intenzioni scrivo la mia rubrica? Per trasmettere delle emozioni, forse, o in certi casi per convincere altri ragazzi che non si vive di soli fumetti e cartoni animati. Nessuno mi consiglia cosa recensire, né come farlo, e non condurrei certo una rubrica come* Graffi & Graffiti *sulle pagine di un monografico. In quanto alle proprie responsabilità, dovresti assumerti le tue per questa lettera, che in certi passaggi potrebbe scatenare ancora più curiosità negli adolescenti della mia stessa recensione, o forse dovrei farmi un secondo esame di coscienza perché in fondo ho deciso io di risponderti su queste pagine. E' un circolo vizioso che non porta da nessuna parte. Rimango comunque convinto del mio giudizio.*
Quando I guerrieri della notte circolò per la prima volta nelle sale italiane era il 1979, se non erro, ed evidentemente ero troppo preso dal ***Gundam*** *televisivo per passare dal piccolo al grande schermo. Non penso sia stato comunque un film culto, non per la mia generazione almeno, e della sua natura irriverente si parlò per non più di tre mesi. La pellicola in questione è figlia dei suoi tempi così come il romanzo di Murakami (li separano appena tre anni), ma la grande diversità di linguaggio li rende enormemente differenti.* Blu quasi trasparente *non è solo il documento storico di un epoca allo sbando, ma un sentimento di totale ribellione che si potrebbe riscontrare in qualsiasi realtà storica o politica. E' proprio questa energia che lo rende grande, e che gli permetterà di resistere all'infinito all'usura del tempo.* ***Massimiliano***

K19-E

Gentilissimi Kappa boys. Vi scrivo perché ho molto apprezzato la rubrica *Karaoke* e spero che continuerete a recensire altre colonne sonore dei nostri anime preferiti. Mi complimento con voi anche per gli ottimi manga che pubblicate tutti di altissima qualità: **Oh mia Dea!** rimane il mio preferito, seguito a ruota dagli altri. Spero che manteniate la rubrica *Eroi*, ampliandola però anche ai telefilm riguardanti ninja e samurai. Naturalmente apprezzo molto anche le altre testate! **Neverland**, **Starlight** e **Storie di Kappa** con quel matto di **Gon**.
Ora avrei un paio di richieste: potete dirmi quali dei manga che pubblicate escono tuttora in Giappone? E quando sono terminati gli altri? Vi ringrazio per la vostra gentile attenzione. Continuate così!!!!
Lorenzo Zangarini, S. Zeno Nav. (BS)

Caro Lorenzo, sono proprio contento che ti piaccia Karaoke*: quando ci siamo decisi a vararla (la rubrica, non una nave!), non eravamo molto sicuri di un successo, ma vista la calorosa approvazione di voi lettori ci siamo subito ricreduti, perciò resterà ancora per molto tempo una delle rubriche fisse. Per quello che riguarda* Eroi*, la questione è questa: innanzitutto apparirà molto di rado d'ora in poi, e per quello che riguarda i telefilm sui ninja e i samurai è molto difficile che ne parli, vista la mia scarsa conoscenza in materia. Ma ora vengo alla tua richiesta: i fumetti che pubblichiamo su* ***Kappa*** *sono tutti in corso di pubblicazione in patria, tranne* ***Compiler*** *(che è terminato con il terzo volume uscito nel febbraio del '93, ma che continua in* Assembler 0X*) e* ***Gundam 0080*** *(un unico volume del luglio 1990).* ***Orange Road*** *e* ***Video Girl Ai*** *sono entrambi terminati, il primo con il diciottesimo volume nel luglio del 1990, il secondo invece è terminato con il quindicesimo volume nel marzo '93.* ***JoJo*** *invece sembra proprio che durerà ancora per molto (36 volumi fino a oggi). Spero di essere stato abbastanza esauriente, e con questo ti saluto. Ciao!* ***Andrea Pietroni***

*Prima di salutarvi, permetteteci di ringraziarvi per il vostro sostegno all'****Operazione Kappa*** *contro le censure nei cartoni animati. Nel prossimo appuntamento con* Punto a Kappa *pubblicheremo i vostri interventi più interessanti, così da approfondire un discorso che, a quanto pare, interessa diverse migliaia di persone! Per chi ancora ignora quali siano le censure più folli, l'appuntamento è con* Graffi & Graffiti *a pagina 74!* ***Kappa boys***

Dal mese di gennaio 1994, i nostri albi non sono più venduti e distribuiti dalla **Alessandro Distribuzioni** di Bologna. Una scelta che probabilmente penalizzerà i lettori del capoluogo emiliano, ma che si impone a causa del mancato raggiungimento di un accordo tra noi e il distributore. Scusandoci per l'inconveniente, preghiamo quindi i lettori e le librerie specializzate di rivolgersi ai nostri nuovi punti vendita:

- **La Borsa del Fumetto**, via Lecco 16, 20124 Milano
  - tel. (02) 29513883.
- **Star Shop**, via Scarlatti 4/a, 06124 Perugia
  - tel. (075) 33143.
- **Libreria Fantasia**, via Bragadin 8, 00136 Roma
  - tel. (06) 39726248.
- **Cosmic Comics**, via Trieste 20, 43039 Salsomaggiore (PR) - tel. (0524) 579234.

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:
Kappa Magazine nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 e 18 (lire 4.500 cad.)
Starlight - Orange Road nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15 (lire 3.000 cad.)
Neverland - Video Girl Ai nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 (lire 3.000 cad.)
Action - Le bizzarre avventure di JoJo nn. 1 e 2 (lire 3.300 cad.)
Storie di Kappa nr. 1 **Gon** (lire 5.000 cad.)

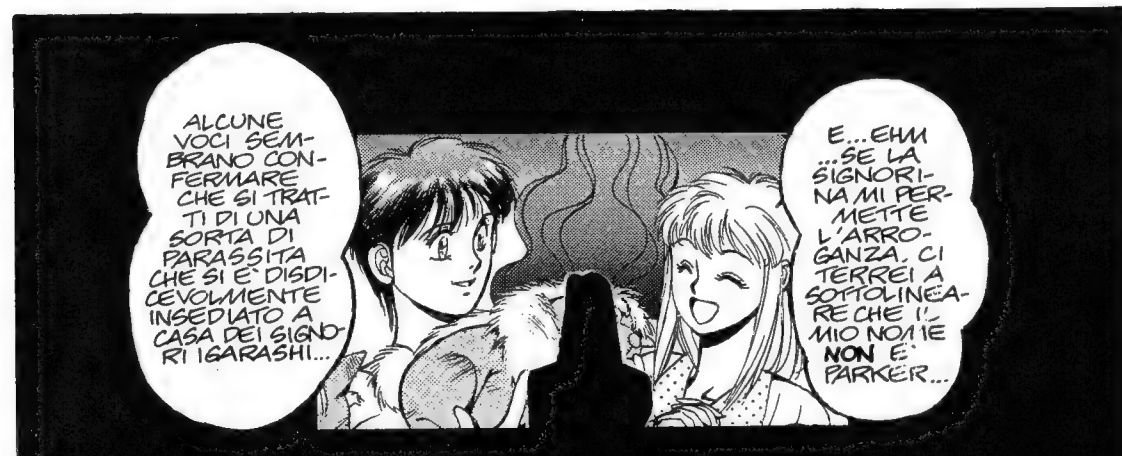
Dopo aver raccolto ben 2.400 firme durante il Salone del Fumetto di Lucca, la **Kappa Petizione** contro le censure nei cartoni animati ha assunto connotati più ufficiali. Durante la Mostra d'Oltremare a Napoli e la Fiera del fumetto a Reggio Emilia si sono aggiunte oltre 800 firme (più di 250 per ogni petizione) e 14 nuovi club hanno deciso di aderire attivamente alla nostra iniziativa. In questo momento, le associazioni che prendono parte al progetto (club, librerie specializzate, comitati scolastici...) sono quasi 60, e stanno arrivando in redazione i loro primi contributi (già un migliaio di firme) che crescono in maniera costante.
A solo un mese dall'inizio della **Kappa Petizione** contiamo oltre 1.600 firme per ognuna delle 3 petizioni (Rai - Fininvest - Junior TV), con un totale di quasi **5.000** firme. Un dato, questo, sicuramente importante.
Nel frattempo, sta continuando anche l'**Operazione Kappa** lanciata sulle pagine di **Kappa Magazine** nr. 17, per valutare le vostre proposte, proteste e giudizi sull'attuale palinsesto pubblico e privato. I commenti che abbiamo raccolto sono essenzialmente rivolti al Responsabile delle Trasmissioni per Ragazzi del circuito Fininvest, colpevole di tutti gli 'adattamenti' più ingiustificati e arbitrari tra i tanti commessi.
Quello che voglio da subito chiarire, è che non è assolutamente nostra intenzione fare i 'Don Chisciotte' della situazione, piuttosto troviamo a dir poco scorretto nei confronti degli autori giapponesi l'arbitrarietà con cui si manomettono le loro opere. Ho pensato così di rinfrescarvi la memoria con alcuni esempi estremamente significativi, che ho raccolto in redazione con gli altri Kappa boys. E voi, ne ricordate altri più bizzarri?

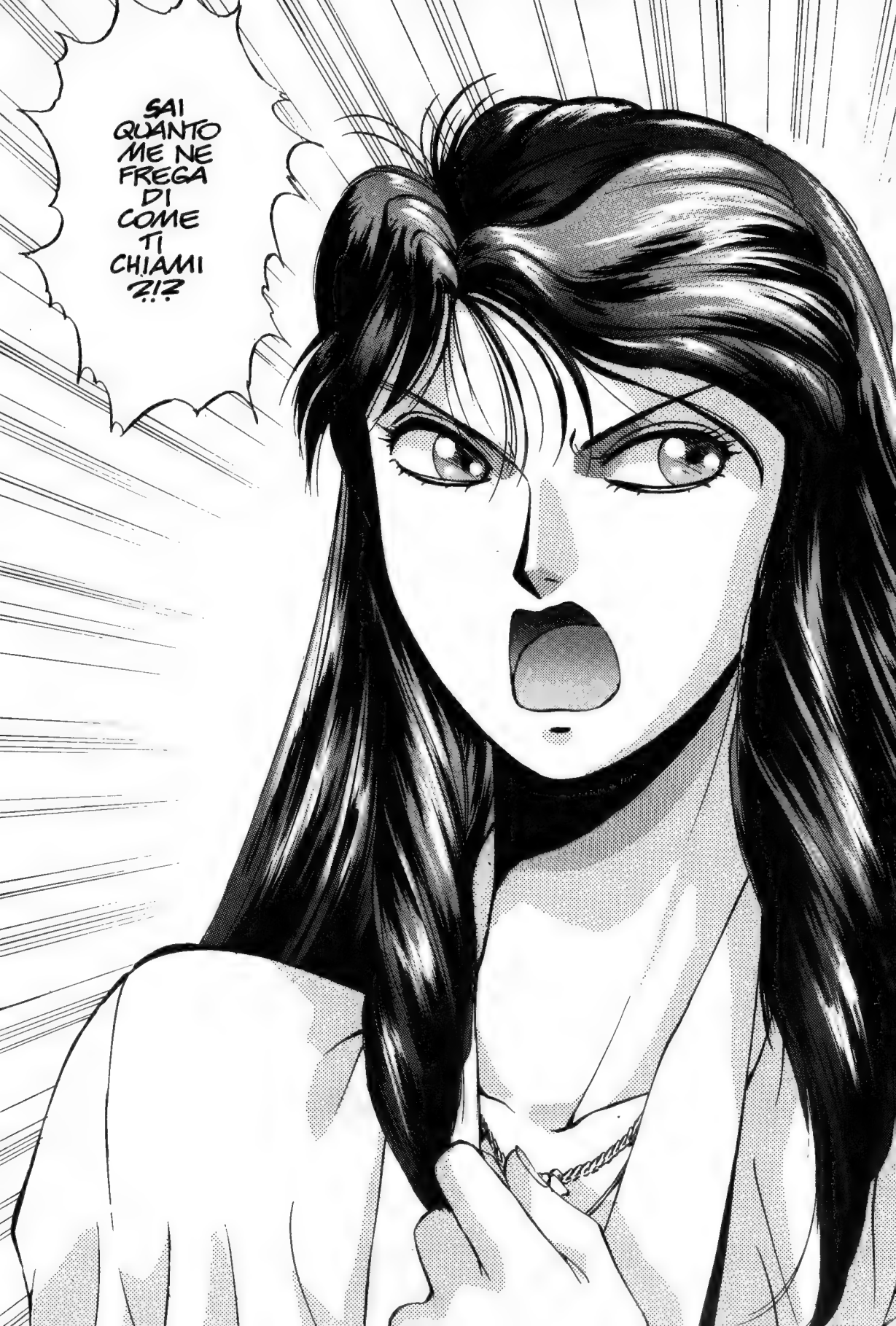
Massimiliano De Giovanni

Vi sembra un culetto da censurare? **Orange Road** © Matsumoto/Shueisha

• Nella sigla del cartone animato **E' quasi magia Johnny** (Kimagure Orange Road), la protagonista Sabrina (Madoka) appoggia romanticamente la testa sulla spalla dell'amico Johnny (ovvero Kyosuke). La scena in questione è stata censurata nell'episodio TV!
• Sempre della serie **E' quasi magia Johnny** sono stati addirittura eliminati due interi episodi (il 35° e il 37°). Nel primo 'Johnny' viene ipnotizzato dalle sorelle, che lo costringono a eseguire qualsiasi ordine gli venga impartito. Per una serie di strane coincidenze il protagonista inizierà a rubare la biancheria intima alle ragazze della scuola, e cercherà di ritrarre in foto la bella 'Sabrina' in abiti succinti. Per godervi la sua versione a fumetti, vi rimando a **Starlight** nr. 16 (questo mese in edicola).
• Nella sigla del cartone animato **L'incantevole Creamy** (Maho no Tenshi Creamy Mami) la giovane protagonista dà un bacio sul muso di un gattino. La scena è stata eliminata nelle successive repliche della Fininvest!
• In **Occhi di Gatto** (Cat's Eye) nell'episodio *Casa dolce casa*, manca quasi un minuto di Matthew (Toshio) mentre si concede un bagno a casa delle amiche. Nell'episodio *Furto sott'acqua*, la scena iniziale che mostra una Kelly (Rui) particolarmente sexy viene trasmessa nel 1987 per poi essere censurata nelle repliche successive. Lo stesso vale per l'episodio *Un Natale indimenticabile*, trasmesso solo nel 1987.
• La prima serie di **Lupin III**, trasmessa in passato da molte emittenti locali, viene vistosamente censurata e addirittura ridoppiata una volta acquistata dalla Fininvest.
• In **Sandy dai mille colori** (Maho no Idol Pastel Yumi), una puntata compare solo al terzo passaggio televisivo: ha per titolo *Che cos'è l'amore*, ma non è certo una lezione di sesso in 22 minuti!
• In **Mila e Shiro** (Attacker You!) due ragazze fanno il bagno assieme, mentre discutono di tattiche di gioco (sono giocatrici di pallavolo). La cosa è naturale nella tradizione giapponese, non c'è malizia e non si vedono i particolari anatomici delle due, ma la Fininvest ha preferito naturalmente censurare l'intera sequenza.
• Una delle serie più colpite dalla censura è **Motori in pista** (F) dove si è addirittura deciso di eliminare ogni riferimento al Giappone. I protagonisti sono stati ribattezzati con nomi americani, sono state eliminate le scene 'in esterno' in cui apparivano manifesti, insegne, scritte in giapponese. Sono stati modificati i nomi delle località, con ovvie discrepanze tra il racconto e le immagini trasmesse, e persino le scene in cui i protagonisti firmavano (utilizzando gli ideogrammi giapponesi).
• I tagli hanno decisamente compromesso la comprensibilità in **Combatter V** (Choodenji Robot Combattler V) Un invasore alieno combatte contro il protagonista, che nella lotta perde un braccio a causa di un colpo di spada. La scena è stata eliminata, e in quella successiva il ragazzo è inspiegabilmente steso a terra senza un braccio.

...A PROPOSITO DI QUELLA DONNA!

BE'... ECCO... VEDE, SIGNORINA...

HASH

[READY!] MENU.12
ORA M'IMPORTA SOLO SAPERE PERCHÉ QUELLA SGUALDRINA RONZA SEMPRE ATTORNO AL MIO TOSHI!
EHM... SIGNORINA, LA PREGO... QUESTO FRASEGGIO NON SI ADDICE A UNA...
SAI QUANTO ME NE FREGA DI COME TI CHIAMI ?!?

SAI QUANTO ME NE FREGA DI COME TI CHIAMI ?!?

[READY!] MENU.12
ORA M'IMPORTA SOLO SAPERE PERCHÉ QUELLA SGUALDRINA RONZA SEMPRE ATTORNO AL MIO TOSHI!
EHM... SIGNORINA, LA PREGO... QUESTO FRASEGGIO NON SI ADDICE A UNA...

IL PROBLEMA È QUESTA DONNA!!

IL MATTINO DOPO...

KLINK

KLINK

...

...

MUNCH MUNCH

OH, SANTO CIELO! NON AVETE ANCORA FATTO PACE, VOI DUE?

GIÀ... È DA UN PO' CHE ASSEMBLER GLI TIENE IL BRONCIO ...EH EH! È DAVVERO UNA SITUAZIONE DIVERTENTE!

UH!? MA... QUELLA ERA LA VOCE DI MEGUMI!
TAP
!
MUNCH
VEN-GO SUBI-TO!
AH-EHM... ECCO...
GNAM GNAM
HO HO HO
MI SEMBRA DI COGLIERE NEL TUO COMPORTAMENTO UNA VARIAZIONE DI... COME DIRE... DI SFUMATURA... SE SEI GELOSA SIGNIFICA CHE LUI TI PIACE ANCO-RA, NO?
GRR
LO STRANGO-LEREI CON LE MIE MANI...
...

MEGU-MI!?
CHACK
OH, TOSHI CARO!!
WOMP
OOPS...
ME-ME-GUMI...C-COSA TI PRENDE, COSÌ, TUTTO D'UN TRATTO?
ANDIAMO A SCUOLA INSIEME OGGI, TOSHI? CHE NE DICI?

DAI, MUOVITI! ANDIAMO CON LA MIA MACCHINA!
CON LA TUA... EHM... MA IO...
VA BENE, MEGUMI?
E VA BENE! ASPETTAMI UN ATTIMO! VADO A PRENDERE LA BORSA E SONO SUBITO DA TE!
SE NON CI SBRIGHIAMO, ARRIVEREMO IN RITARDO, TOSHI! FA' IN FRETTA, MIO CARO!
SEI UNA MALEDETTA... TE LA FARÒ PAGARE CARA...
TI SEI ANNIDATA QUI DENTRO, VERO, SGUALDRINELLA?

!

SCUSAMI SE CI HO MESSO MOLTO... ALLORA, SI VA?

...CHE C'È ORA?

H□
H□

FIUU! MEGLIO DEL TELEROMANZO ALLA TV!
MA PENSA TE! TOSHI È PIÙ SVEGLIO DI QUANTO SEMBRA... ALLORA È VERO! BUON SANGUE NON MENTE!

CORAGGIO, TOSHI! ANDIAMO! **E MUOVITI!**
S-SÌ... A-ARRIVO...
UMPF!
CIAO, NACHI! CI VEDIAMO, **COGNATINO** CARO!
AH... S-SÌ... CIAO-CIAO...
E ORA... COSA **SUCCEDERÀ**?!
PAT
EH EH EH! QUI LA SITUAZIONE STA DIVENTANDO PIUTTOSTO DIVERTENTE, **NON TI PARE?**

TOGLIMI UNA CURIOSITÀ, TOSHI ...CHI È QUELLA RAGAZZA? È DAVVERO **CARINA!**
COS...OH... SI CHIAMA ASSEMBLER ...SIAMO... **LONTANI PARENTI...** AH AH AH! GIÀ, **MOLTO** LONTANI!

NON PER NULLA TUO PADRE SI OCCUPA DI **ESPORTAZIONE!** MI SEMBRA **OVVIO** CHE ABBIATE PERFINO PARENTI STRANIERI!
DIO, CHISSÀ COME DEVE ESSERE BELLO! **ELETTRIZZANTE!**

DI... DICI SUL SERIO, MEGUMI?

EH EH EH! PROPRIO COME IMMAGINAVO...QUELLA SGUALDRINA NON È ALTRO CHE UNA SCHIFOSA **PARASSITA!**
QUELLA MALEDETTA... LA RIMANDERÒ ALL'**ESTERO** SFRUTTANDO LA POTENZA ECONOMICA E L'INFLUENZA DELLA FAMIGLIA **TENDOJI!** EH EH EH! **TREMA ASSEMBLER!**

BRRR
BRRR
...
STUMP
SHIFT!
SPUNF

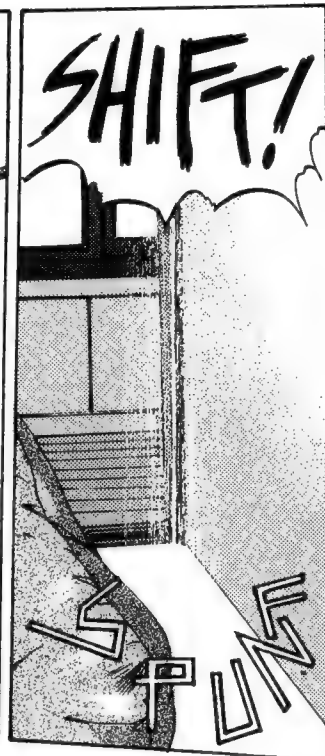
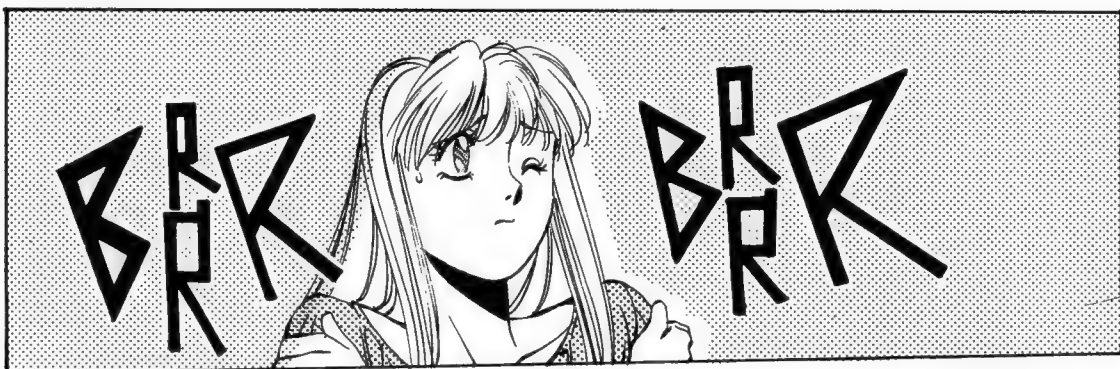
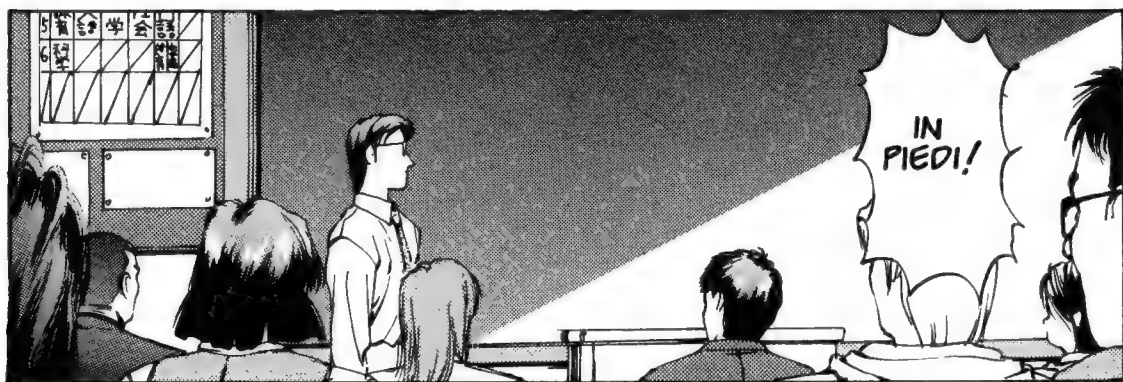
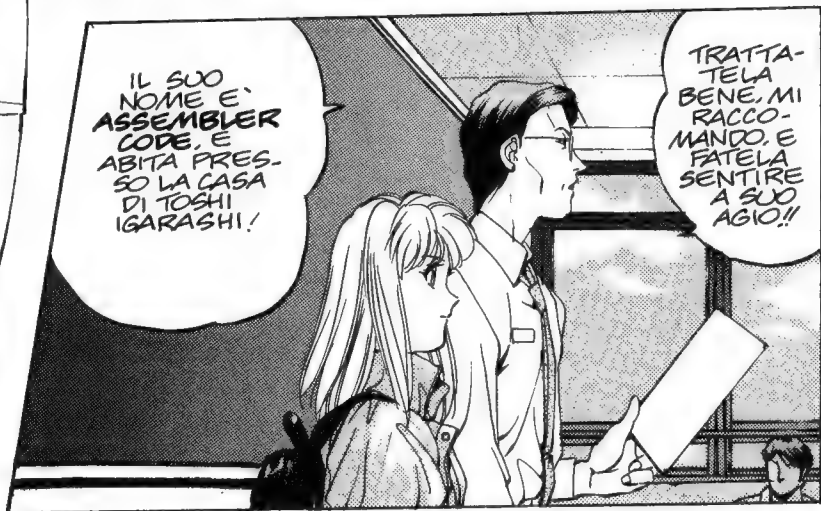
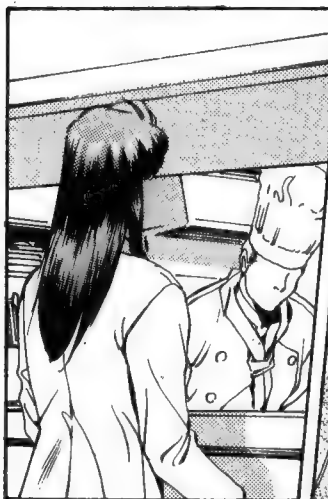
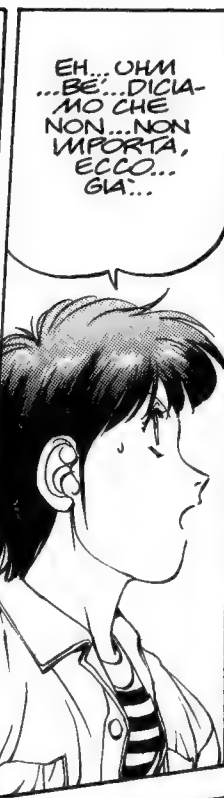
SARÀ ANDATA SICURAMENTE A SCUOLA...
EH EH... STIAMO A VEDERE...

LICEO DAINERIMA

IN PIEDI!

FATE L'INCHINO!

TAP
SEDETEVI, ORA!

RAGAZZI... DESIDERO PRESENTARVI UNA VOSTRA NUOVA COMPAGNA DI CLASSE!
ENTRA PURE!

MA CHE...?!?
SFACCIATA! OCCUPA MEZZA PAGINA DA SOLA!
GRR
TRATTATELA BENE, MI RACCOMANDO, E FATELA SENTIRE A SUO AGIO!!
IL SUO NOME È ASSEMBLER CODE, E ABITA PRESSO LA CASA DI TOSHI IGARASHI!
AVRÀ USATO UN COMB PER ISCRIVERSI... SIGH!
A-ASSEMBLER... MA CHE DIAVOLO MI COMBINA...?!

MEZZOGIORNO...
CHE MERAVIGLIA! PARLI BENISSIMO IL GIAPPONESE, NONOSTANTE TU SIA STRANIERA!
GRRR
WOW!
WOW!
E POI... SEI MOLTO CARINA... E HAI UNA LINEA PERFETTA!
CHE INVIDIA!
DANN...
BELLA BRAVA INTELLIGENTE
MALED...
PRIMA DEL TUO ARRIVO ERO IO LA STAR DI QUESTA CLASSE... ANZI, DI TUTTA LA SCUOLA!
BRUTTA PICCOLA SCHIFOSA BASTARDA!
GRRR
MEGUMI!
SÌ, TOSHI CARO?! DIMMI, TESORO!
BOING

SENTI, CHE NE DICI DI ANDARCENE A MANGIARE?
È MEGLIO ANDARE ORA, NO?
MA SCUSA... E ASSEMBLER CHE FA? NON VIENE ANCHE LEI?
EH... UHM ...BE'... DICIAMO CHE NON... NON IMPORTA, ECCO... GIÀ...
...
SALA MENSA
!
UH-OH

KLANK
DIO MIO...

...DI CONO-SCERLA!

OOH...

CLAP

CLAP

...

DIO... MIO!

RRRR
OH...NON SI PREOCCUPI! SI FIGURI! SONO COSE CHE CAPITANO A TUTTI!
PERCHÈ NON SI SIEDE QUI E PRANZA INSIEME A ME...
...SIGNORINA MEGUMI?
TU...TU HAI...
DIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIODIOMIO...

IO QUESTA LA AMMAZ-ZO!!

IO QUESTA LA

AMMAZ-
ZO!!

RUMBLE

OOPS!

MENU. 12: READY/ FINE

OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima

TEMPO D'ESAMI

GLI STUDENTI UNIVERSITARI, CHE SI DIVERTONO TUTTO L'ANNO, SPESSO HANNO PROBLEMI NON INDIFFERENTI...
YAWN

GLI ESPERIMENTI CHIMICI...
INFATTI ...E' SALSA DI SOIA!
QUESTO COMPOSTO CHIMICO SEMBRA ...SALSA DI SOIA ?!?
NON CAPISCO...
MA COME ?

...I TEMI...
A CAUSA DI UN GUASTO NEL SISTEMA, PER OGGI NON E' POSSIBILE USARE I COMPUTER
IL RETTORE
APRITE! SE NON MI FATE USARE IL COMPUTER NON CE LA FARO' MAI A CONSEGNARE IL TEMA ENTRO DOMANI!

...E GLI ESAMI!
TAP

ULTIMAMENTE NON DORMI NEANCHE LA NOTTE PER STUDIARE...
SEI SICURO DI SENTIRTI BENE?
UH!

* VEDI KAPPA MAGAZINE NR.4-KB

EHI, MORISATO!

SENTI, DATO CHE ABBIAMO FINITO GLI ESAMI...

...PERCHE' NON ANDIAMO A FARE UN PO' DI BACCANO A CASA TUA ?!
NO! NON POSSO!
OH, CHE SIMPATICI!

...NON CERCATE DI COINVOLGERMI IN UNO DEI VOSTRI PARTY SELVAGGI!
A ME RESTA ANCORA UN ESAME, PERCIO'...

...E CIAO!
TUMP TUMP

OPS!
ZIP

PAN!
PAN!
PARCHEGGIO MOTOCICLI
SUZUKI

MOLTO STRANAMENTE OGGI SI SONO RASSEGNATI SENZA FIATARE!
SUZUKI

IN QUELLO STESSO MOMENTO, BELLDANDY EBBE LA SENSAZIONE CHE LA STELLA DELLA SFORTUNA SI SAREBBE FATTA VIVA...
HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...
E COSÌ IL VECCHIO MORISATO...
...DEVE SOSTENERE ANCORA UNA PROVA ...MI DISPIACE PER QUELLO CHE ABBIAMO DETTO!
ORA È DOVERE DI NOI SENPAI...
...DARGLI UNA MANO PER NON FARLO SENTIRE TROPPO SOLO!
E SAREBBE PER QUESTO...
...CHE...

CON TUTTA QUESTA GENTE...

...IL **LIFE SUGOROKU SPECIAL*** E' PROPRIO QUELLO CHE CI VUOLE!

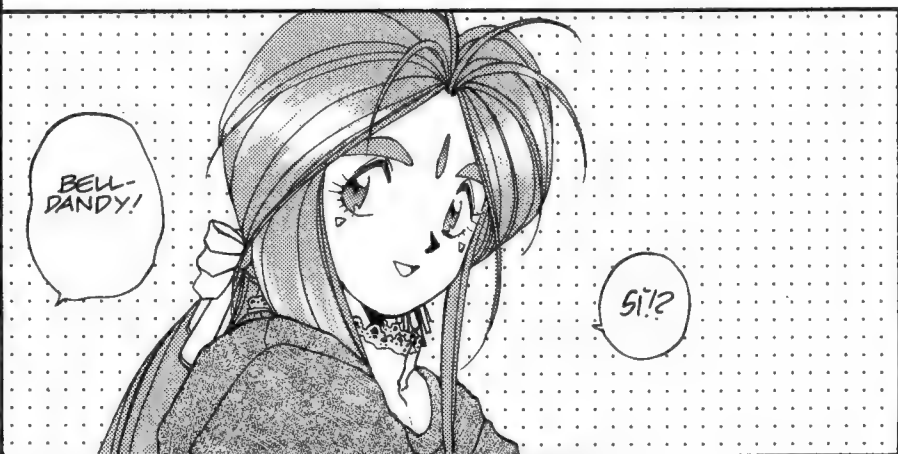
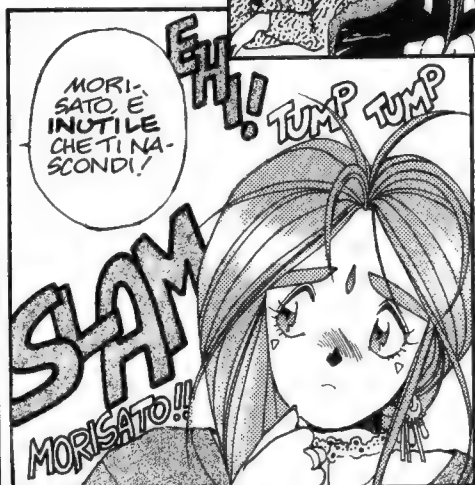
LIFE SUGOROKU SPECIAL

METTILO VIA! NON VOGLIO PIU' RIVEDERLO ALMENO FINO AL PROSSIMO CAPODANNO!

EH?! MA PERCHE'?

E' FINITO IL SAKE! PORTATEMI ALTRO ALCOL, DI QUALSIASI TIPO! HO SETE, DANNAZIONE!!

A ME VA BENE ANCHE LA BENZINA!

* IL FAMIGERATO GIOCO DI SOCIETA' APPARSO IN KAPPA NR. 17 _KB

VOLETE FINIRLA?!

TAP TAP

BELLDANDY!

SÌ!?

NA... SCONDIMI, TI PREGO, NON NE POSSO PIU'!

MA... MA... SEI UNO **SCHIANTO**, KEIICHI!

OH, DIO...

EHI!
MORISATO, E' **INUTILE** CHE TI NASCONDI!
TUMP TUMP
SLAM
MORISATO!!

Cantate, o spiriti, La vostra canzone...

...plasmando con cura questo capello...

...dategli vita, coscienza e ragione...

...e che di Keiichi sembri il gemello!

BLOP
BLOP

CHISSÀ SE ANDRÀ TUTTO BENE...

SPLASH
SQUEERK

SCUSAMI... SEMBRA CHE MANCHI UN POCHINO DI SALE... CAPITA!
BUONO! GIÙ!
ZITTO!
...QUE-QUELLO MI DO-VREBBE ASSOMI-GLIARE?
E...

UFF...
QUESTA VOLTA DOVREB-BE ANDA-RE TUTTO LISCIO...
PANT PANT

SPLASH
AARGH!
OH, CE L'HO FATTA!
OOH... INCREDIBILE DAVVERO...
HA UNO SGUARDO DA IDIOTA...
!!
MA CERTO!
POTREBBE ANDARE **LUI** A SOSTENERE L'ESAME AL MIO POSTO!
MA IO... NON CREDO CHE...
...CREDO SIA PIÙ GIUSTO CHE TU DIA L'ESAME DA SOLO!
VEDI, SE PARAGONASSIMO LE CAPACITÀ DI UN ESSERE UMANO A QUELE DI UN PERSONAL COMPUTER...
...QUESTO REPLICANTE AVREBBE, IN PROPORZIONE, LA CAPACITÀ DI **UN SOLO CHIP!**
E POI, SINCERAMENTE...
SOSTENERE ESAME AL MIO POSTO... SOSTENERE ESAME AL MIO POSTO...

IL FATTO È CHE NON SI DÀ UN ESAME SOLTANTO PER PROVARE AGLI **AUTRI** LE PROPRIE CAPACITÀ...

...MA SOPRATTUTTO PER PROVARLO A **SE STESSI**!

...

MA ALLORA... QUESTO...
TI SOSTITUIRÀ SOLO TEMPORANEAMENTE!

GIUSTO IL TEMPO NECESSARIO PER PERMETTERTI DI STUDIARE!
ALLORA... PENSACI TU...

SLASH
OH!

!!

AH... EHM...
...EC-CO...
UUH...
CO... COSA...

MA CHE CAVOLO!?
ACCI-DENTI! VEDO **DUE** MO-RISATO!
MA QUANTO HO BE-VUTO?

MA PENSA UN PO'... LO VEDO DOPPIO ANCH'IO!
E AN-CH'IO!
A... ANCHE IO!

ALLORA SIGNIFICA CHE CE NE SONO DAV-VERO DUE!
CHE SCE-MO!
MI ERA PRESO UN COL-PO!
EH EH
?
AHAH AHAH!
MENO MALE CHE SONO TUTTI UBRIACHI!

EH EH EH!
ALLORA IO MI PRENDO QUELLO DI DESTRA! ♡
EH!?
BENE! NOI PRENDEREMO QUELLO DI SINISTRA!!
YAHOO!!
SINISTRA... SINISTRA...
EHI! UN MOMENTO! COME SAREB...
UHN...
ACCIDENTI!
QUESTO TIPO DI MAGIA MI SFINISCE... SENTO CHE LE FORZE MI ABBANNNN...
WHAAA!! AAAH!!
ZZZz

EHI, KEIICHI! SPOGLIATI! FACCI VEDERE QUANTO SEI CARINO!
ORA DEVI INDOSSARE LA MARINARETTA! *
BISOGNA TRUCCARLO DI NUOVO!
LASCIATEMI IN PACE! MA NON CAPITE? DOMANI IO...

* TIPICA DIVISA SCOLASTICA GIAPPONESE

OH, CHE TEDIO... HO CAPITO, HO CAPITO!!

L'UNICA COSA CHE TI INTERESSA È ANDARE A SOSTENERE QUEL CAVOLO DI UN ESAME, GIUSTO?!

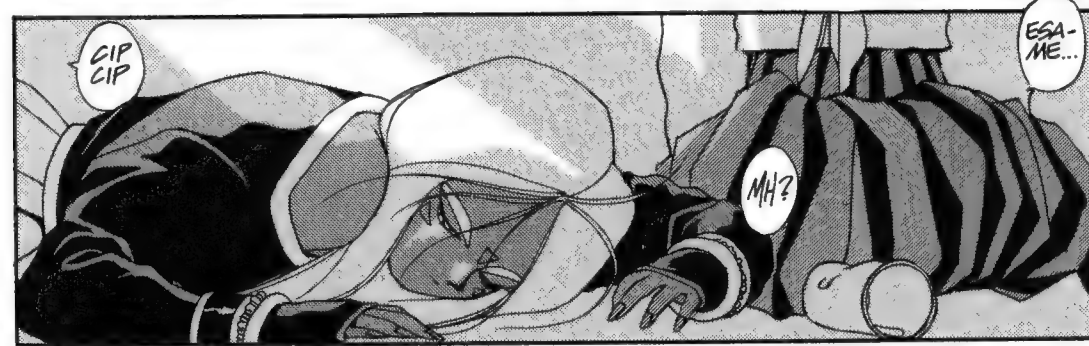
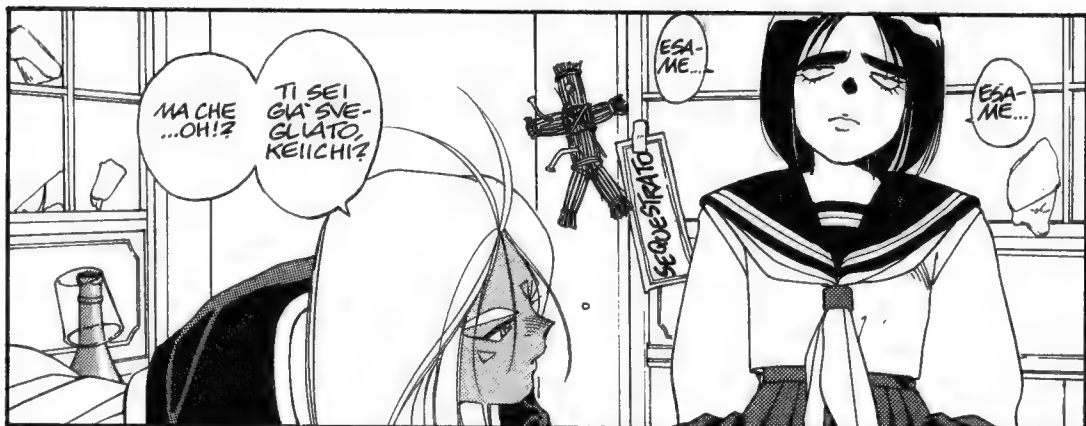
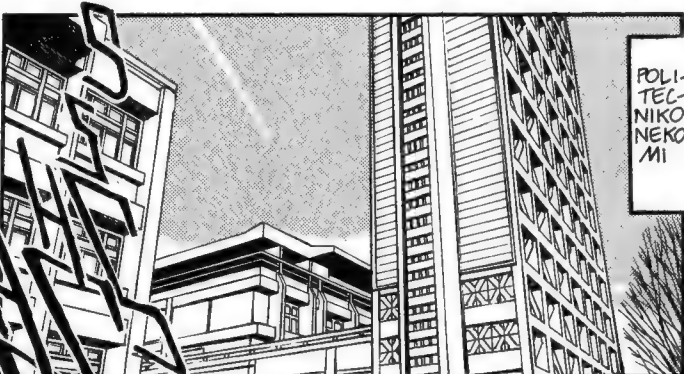
DUNQUE...

ECCO QUA!

PRENDI QUESTA SCOPA!

GRAB

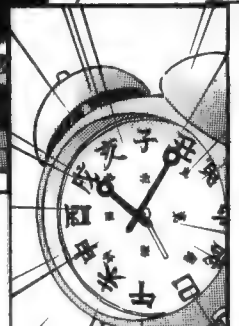
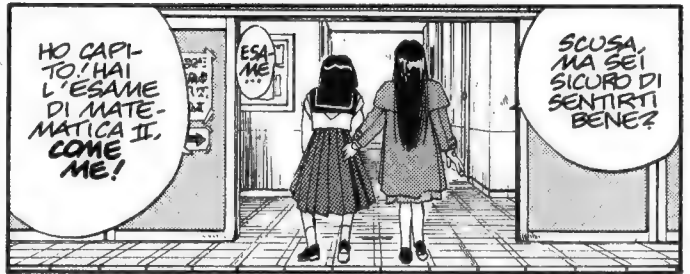
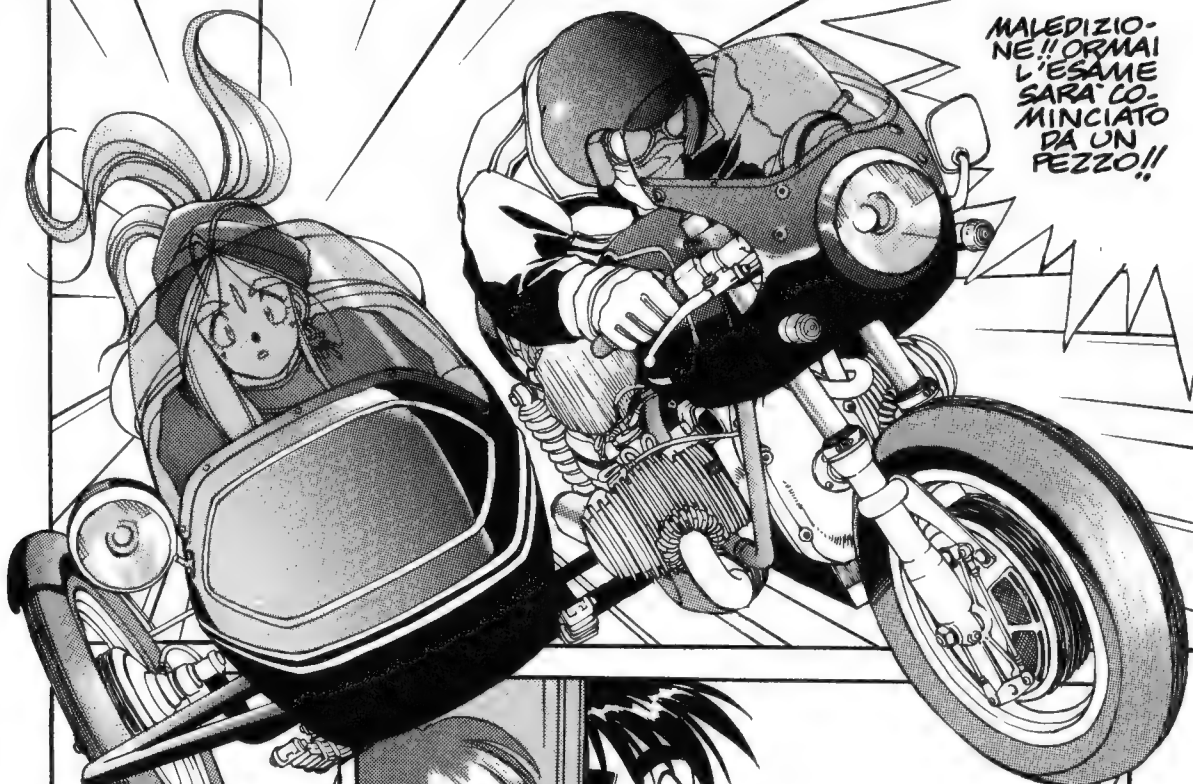
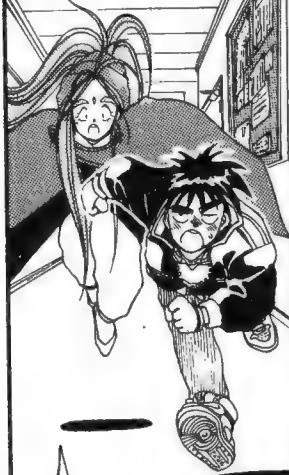
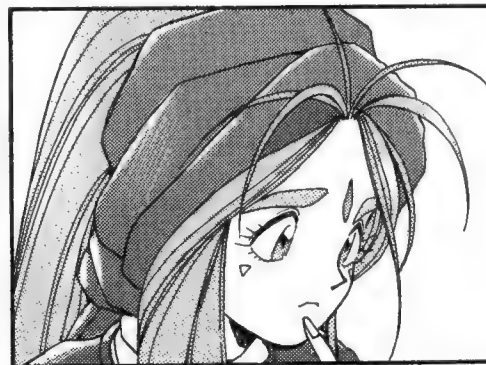
TIENILA BEN STRETTA, MI RACCOMANDO!

Vola qual fulmine e senza indugiare...

IN QUESTA PAGINA CI SEMBRA DI RICONOSCERE QUALCUNO... VOI CHE NE DITE? KB

INTAN-TO IL VERO KEIICHI...

OUUH...

CHE...?

!!

MALEDIZIONE!! ORMAI L'ESAME SARÀ COMINCIATO DA UN PEZZO!!
E CONOSCENDO QUEL TIRANNO DI OSAWA, NON ACCETTEREBBE MAI UN RITARDATARIO!
OSSIGNORE!
MA-MA-MA-MA...
MUMBLE
...LO STA FACENDO LUI!?
COME!?
PROPRIO NON CAPISCO COME ABBIA FATTO AD ARRIVARE FIN QUI... MA COMUNQUE SIA, DEVO SOSTITUIRLO CON L'ORIGINALE!

NON...NON PUOI FERMARE IL TEMPO...O QUALCOSA DEL GENERE?

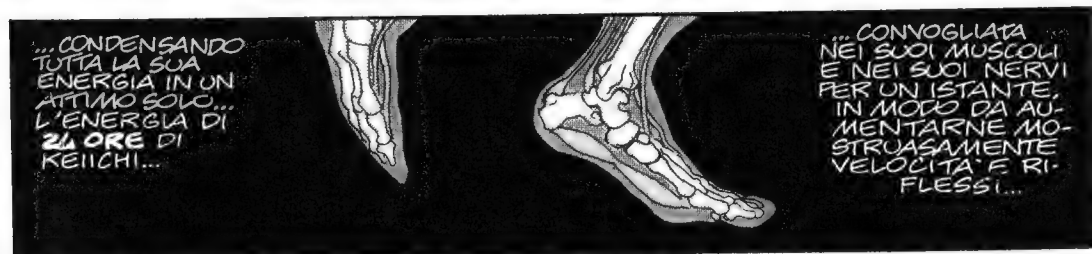
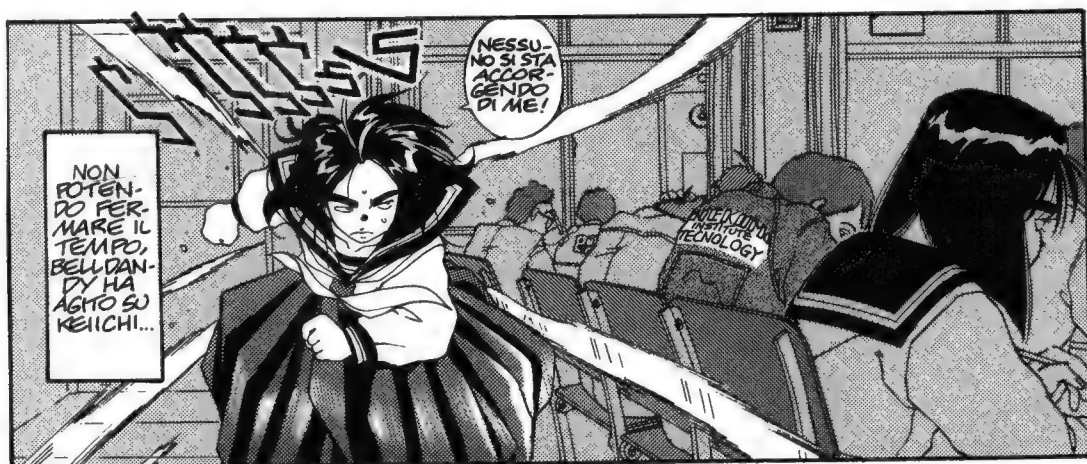
PURTROPPO E' UNA PRATICA MAGICA CHE ESULA DALLE MIE CONOSCENZE, FERMARE IL TEMPO...

...MA FORTUNATAMENTE UN ALTRO RIMEDIO C'E'!
...PRIMA DI TUTTO...

...E' NECESSARIO CHE TU TI VESTA COME LUI...
...PER SOSTITUIRLO!
...

AL VIA DEVO PARTIRE DI SCATTO, PER RAGGIUNGERLO...
...E NEL PRECISO ISTANTE IN CUI STO PER SOSTITUIRMI A LUI, DEVO...
SÌ, DEVI STRAPPARGLI L'UNICO CAPELLO BIANCO CHE HA! NON SBAGLIARE!
HO CAPITO!

VIA!

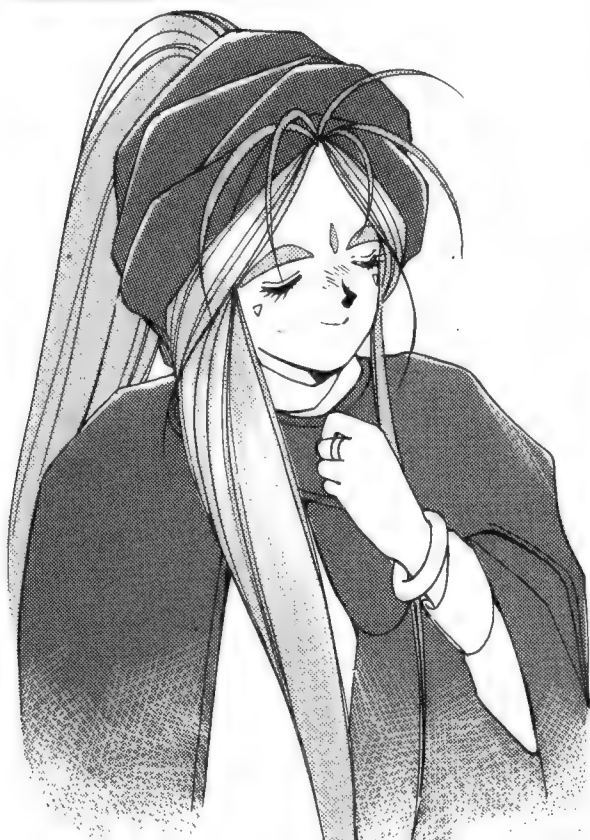
禁煙
ZIUM
UUH! E' COME UN MURO D'ARIA!

NON POTENDO FERMARE IL TEMPO, BELLDANDY HA AGITO SU KEIICHI...
NESSUNO SI STA ACCORGENDO DI ME!
INSTITUTE TECNOLOGY

...CONDENSANDO TUTTA LA SUA ENERGIA IN UN ATTIMO SOLO... L'ENERGIA DI 24 ORE DI KEIICHI...
...CONVOGLIATA NEI SUOI MUSCOLI E NEI SUOI NERVI PER UN ISTANTE, IN MODO DA AUMENTARNE MOSTRUASAMENTE VELOCITA' E RIFLESSI...

PER QUESTO MOTIVO, NESSUNO PUO' VEDERLO: L'OCCHIO NON E' ABBASTANZA VELOCE!
A KEIICHI, INVECE, SEMBRA CHE TUTTI SIANO IMMOBILI...
A COSA CAVOLO STARA' PENSANDO MORISATO?

PLING

AAS

HOP
E' ANDATA!

E COSÌ...

* TRAVESTITO

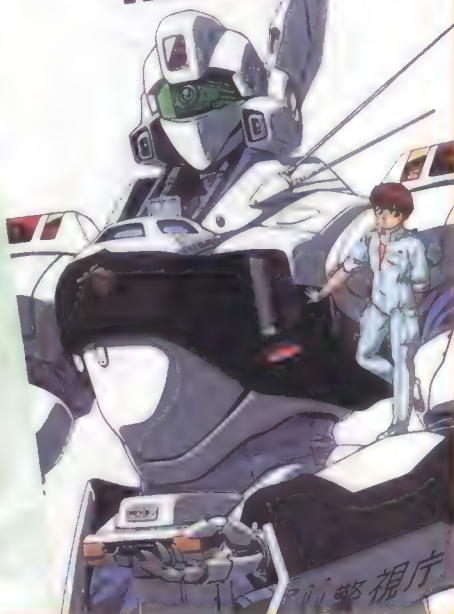
FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
DANCOUGAR
19
Chooju Kishin Dancougar. © Ashi Production/Asatsu

STOP MOTION

Il freddo polare di questi mesi sembra non aver assolutamente congelato le uscite in video, che nelle più fornite librerie specializzate si contendono la vetrina assieme a quei tre o quattro pinguini in trasferta. A proposito: finalmente le cassette di cui vi parlo in questa rubrica stanno uscendo dal solo circuito librario per far bella mostra di sé anche nei videonoleggi più forniti, quindi tenete gli occhi bene aperti. Venendo a noi, vi annuncio, anche se con molto ritardo, che da alcuni mesi sono presenti in commercio una serie di titoli davvero ghiotti. Per Granata Press potete acquistare tre titoli di ottima fattura: **Maison Ikkoku - Last Movie** (Manga Video nr. 7, 70', L. 39.900), **Dangaio - Tempesta nei cieli** (Hajataisei Dangaio, Manga Video nr. 6, 50', L. 39.900) e **Conan il ragazzo del futuro** (Mirai Shoonen Conan, Anime Classic nr. 1, 100' per cassetta, serie completa 7 uscite, L. 39.900 cadauna). Anche Yamato non resta con le mani in mano e dopo aver fatto uscire negli scorsi mesi la prima parte del noto lavoro di Kaoru Shintani - **Area 88 - Atto I - I cieli del tradimento** (Area 88 - Atto I - Uragiri no Ozora, Yamato Video nr. 16, 50', L. 39.900) - ha editato a getto continuo altri due grossi titoli che meritano di avere in queste pagine un trattamento di tutto rispetto. Mi riferisco all'annunciatissimo **Patlabor - The movie** (Kidoo Keisatsu Patlabor - The movie, Yamato Video nr. 17, 95', L. 39.900) e al mitico **Daitarn 3** (Muteki Kojin Daiturn 3, Yamato Series nr. 1, 100' per cassetta, serie completa 10 uscite, L. 29.900 cadauna), scelto per inaugurare una collana del tutto nuova, dove verranno raccolte serie complete di episodi. Una decisione ineccepibile, quella di presentare subito una storia così importante e amata nel panorama dell'animazione giapponese tanto più che ormai da alcuni anni se ne erano perse le tracce sui nostri circuiti televisivi. Motivo in più, quindi, per cominciare ad arricchire la nostra vidoteca privata di una 'chicca' davvero imperdibile.

Prodotto in Giappone nel 1989, **Patlabor - The movie** è un bel film d'animazione dalla trama veramente ben strutturata, in cui lo spettatore facilmente si può lasciare coinvolgere dalla storia tinteggiata di giallo. I protagonisti si muovono sullo sfondo di una Tokyo del prossimo futuro, in cui la sovrappopolazione costringe gli abitanti della megalopoli a espandersi sempre di più sulla superficie del mare. Questi enormi e tecnologici 'zatteroni' vengono costruiti a velocità impressionante grazie all'utilizzo di robot da lavoro: i *labor*. L'impiego di questi servomeccanismi non si limita però alla sola attività industriale ma, opportunamente modificati, sono il punto di forza della polizia locale. Il caos dilaga quando uno sconosciuto virus, inserito in un nuovissimo programma di sviluppo per le potenzialità dei labor, si attiva apparentemente senza alcuna causa scatenate. Il resto è un mistero che si svela poco a poco. Unica pecca riscontrabile nel film è il character-design dei personaggi, che realizzati con tratti volutamente più realistici del solito, non reggono più di tanto nelle scene comiche. Bye!

Barbara Rossi

CHOOJU KISHIN DANCOUGAR

di **Simona Stanzani**

Questa fortunata serie di 38 puntate fu trasmessa in Giappone per la prima volta nel 1985, da aprile a dicembre. Ebbe un successo enorme grazie ad alcune geniali caratteristiche innovative che fecero del 'Super Bestial Machine God' un degno successore del pioniere del genere *new wave* (a parte il mitico Gundam, che fa razza a sé) delle serie SF-Robot: *L-Gaim*. Quest'ultimo precedette **Dancougar** solo di un anno, ma aprì la strada a un genere completamente innovativo, sia per quanto riguarda i mecha -cioè i robot e i mezzi da combattimento- che i personaggi e soprattutto il loro look. L-Gaim era veramente *new-wave*, perché dal genio di Mamoru Nagano erano nati personaggi nuovissimi, privi di qualsiasi riferimento a serie o generi precedenti, con princìpi morali abbastanza elastici da far dimenticare completamente la rigidità stoica del samurai, che aleggiava nelle vecchie serie, e ridurli a una dimensione ancora più umana, allegra e scanzonata. Dal punto di vista estetico non si era mai visto niente di simile: capigliature post-punk, addirittura rockabilly, e costumi a dir poco stupendi, più moderni di qualsiasi cosa vista

prima. E i mecha...? Capolavori! Degni discendenti dei mitici mobile-suit. Tutto questo spirito innovativo aleggia anche in **Dancougar**, che ripropone vecchie formule di successo rispolverandole con una sferzata di novità . Ritroviamo dunque la vecchia cara squadra 'eroe-bella ragazza-ragazzino-lupo solitario', (Shinobu, Sara, Masato e Ryo) ognuno con il suo mezzo di combattimento (rispettivamente Eagle Fighter, Land Cougar, Land Riger e Big Mos) che insieme formano il 'Dio Bestiale' (niente a che vedere con il nostro amico Brando, intendiamoci!) all'inconfondibile grido di battaglia: «Yatte Yaruze!!» (Facciamoli Fuori!!). E la novità dove sta? Sta nell'energia che permette la trasformazione: **Dancougar** impiega la feroce energia animale che scaturisce dalla rabbia dei suoi quattro piloti. Si erano già avuti riferimenti del genere in passato, ma mai un robot aveva così dichiaratamente attinto energia dagli istinti primordiali dell'uomo. E così abbiamo personaggi ancora più umani dei loro predecessori (tre su quattro hanno abbandonato l'accademia prima di diplomarsi, cosa che in Giappone non è certo decorosa), forti passioni, passati che incidono in maniera inequivocabile nel loro presente e soprattutto un rapporto ambiguo con il nemico (già visto in *Gundam*, comunque). Anche il tormentone dell'imperatore extraterrestre (Muge Zorbados) che attacca il nostro buon vecchio pianeta è ripreso da altre serie, ma la presenza di un terrestre rinnegato alla guida dell'esercito nemico è un punto piuttosto originale che porta lo spettatore a considerare anche i 'cattivi' esseri, in fondo, umani. Il vero successo, però, **Dancougar** lo ottiene grazie alla sua particolarità

principale, che lo distingue anche dal già citato *L-Gaim*: il look. Se quest'ultimo proponeva costumi hyper-science-fiction mai visti prima, il primo sbaraglia i rivali con modelli esclusivi e alla moda, rigorosamente *new wave*, come voleva il periodo (il 1985, appunto): capigliature che ricordano le rock star del momento (i ragazzi, e specialmente le ragazze giapponesi vanno pazzi per la musica d'oltreoceano), abiti che sarebbero stati a pennello ai Duran Duran, agli Eurythmics o a Cindy Lauper. Infatti, la produzione ha pensato bene di realizzare addirittura due OAV di sole canzoni, rigorosamente cantate dai personaggi (il doppiatore del protagonista, Kazuki Yao, è un apprezzato cantante pop) con risultati peraltro molto positivi. E' proprio una canzone il perno sul quale ruota uno dei misteri fondamentali della serie: si tratta di *Harmony Love*, un brano che cantano sempre due personaggi (il generale nemico Shapiro e Laura, la ragazzina ospite della base) che apparentemente non hanno legami tra loro. Ma come fa dunque Laura a conoscere quelle note? E in quest'atmosfera *very fashionable* e misteriosa i quattro protagonisti e le loro co-star si muovono benissimo, coinvolgendo il pubblico nelle loro appassionanti vicende sentimentali e nei sempre più avvincenti scontri a fuoco. I 38 episodi della serie sono stati trasposti tutti in 8 video nell'85, a cui hanno fatto seguito un epilogo (**Requiem For The Victims**, 1986) e due compilation di video musicali (**Juusenki Tai Songs**, 1986 e **God Bless Dancougar**, 1987). Chiude una miniserie di 4 OAV (1989) ambientata parecchio dopo la guerra: Sara è diventata stilista di moda (e chi avrebbe detto il contrario?), Masato è a capo della ditta del padre, e ognuno ha scelto la propria strada. Ma una misteriosa minaccia incombe e dopo l'avvistamento di un corpo celeste in avvicinamento alla Terra, l'esercito richiama a rapporto la squadra bestiale. Per l'occasione viene resuscitato anche il famigerato Shapiro, che nella serie originale era spirato proprio tra le braccia dell'ex fidanzata Sara e ora si ritrova a combattere al suo fianco.

I PERSONAGGI

SHINOBU FUJIWARA

Nato in Giappone l' 8/6/1967 (Gemelli). Altezza 1.83, peso 68. Hobby: alpinismo. Abilità particolare: pilotare mezzi da combattimento. Pilota dell'Eagle Fighter e caposquadra di Dancougar.

Impaziente, impulsivo, perde facilmente la testa. E' piuttosto superficiale e sbrigativo, non atto a riflessioni. Ma straordinariamente acuto e intuitivo, come pilota è un vero genio e ha attitudine al comando.

SARA YUKI

Nata in Giappone il 7/7/1967 (Cancro). Altezza 1.72, peso 59. Hobby: ascoltare musica. Abilità particolare: nuoto. Pilota del Land Cougar.

Ha una personalità forte e passionale, quasi difficile da trattare. Ha un modo di fare piuttosto diretto e dice sempre quello che pensa. Da questo punto di vista la sua femminilità può avere qualche lacuna, ma a tratti sa essere anche premurosa. In battaglia è la più pericolosa e non si lascia mettere i piedi in testa da nessuno. Si può dire che Sara sia il punto di forza della serie: la sua incisività sorpassa addirittura il fascino ribelle di Shinobu.

MASATO SHIKIBU

Nato in Giappone il 10/8/1969 (Leone). Altezza 1.75, peso 62. Hobby: andare a caccia di ragazze! Abilità particolare: tutti gli sport. Pilota del Land Riger.

E' un vero buontempone, sempre allegro al punto di diventare quasi pericoloso perché distoglie l'attenzione dalle cose importanti. Ma sul campo di battaglia tira fuori tutta la sua grinta. E' molto convinto del suo fascino ma è talmente simpatico che gli si perdona anche questo. E' curiosissimo e si interessa di tutto e

non sta mai fermo!

RYO SHIBA

Nato in Giappone il 2/11/1966 (Scorpione). Altezza 1.88, peso 76. Hobby: filosofia orientale. Abilità particolare: abile lottatore di Kung-Fu. Pilota del Big Mos.

E' praticamente il contrario di Masato: freddo, solitario e introspettivo. Mantiene la calma anche nelle situazioni più disperate ma se si arrabbia può anche uccidere a mani nude, data la sua abilità nelle arti marziali. Applica la filosofia orientale al suo *modus vivendi* per mantenere un inossidabile equilibrio interiore. Ma nonostante tutto è dotato di una discreta carica di vanità (!). E' l'unico della squadra a essersi diplomato (Accademia Militare Spaziale).

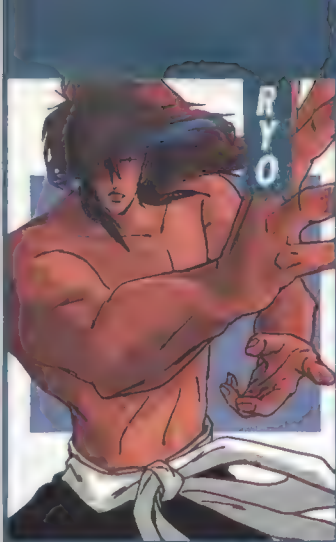
LAURA SULLIVAN

Nata in California il 10/3/1973 (Pesci). Altezza 1.42, peso 31. Hobby: coltivare fiori. Abilità particolare: canto.

Orfana di madre, il padre scomparso, viene adottata dal gen. Igor. Dolce, quasi angelica, Laura conquista subito il vivace Masato e diventa il simbolo della pace e della speranza. Ma c'è qualcosa di misterioso che lega una canzone che lei canta sempre al passato di Shapiro, il nemico.

ALAN IGOR

Nato in Europa Centrale il 21/9/1965 (Vergine). Altezza 1.84, peso 72. Hobby: lettura. Abilità particolare: combattimento aereo.

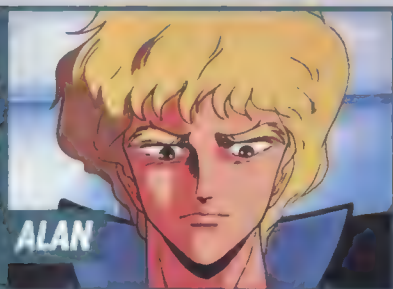
Comanda una propria squadriglia sotto lo pseudonimo di Cavaliere Nero, pilotando l'aereo da combattimento Black Eagle (mezzo trasformabile in robot). E' figlio del generale Ross Igor, il comandante della squadra Dancougar. In conflitto con il padre fin dall'infanzia, ha imparato a pilotare da solo e ha istituito una propria squadra che corre in aiuto di Dancougar quando è in pericolo poi si dilegua senza lasciare traccia. Personaggio misterioso (si scoprirà molto avanti l'identità del Cavaliere Nero) affascinante e travagliato, è praticamente lo 'Shia' della serie (ma dalla parte giusta, questa volta).

SHAPIRO KEATS

Nato in U.S.A. il 15/5/1965 (Toro). Altezza 1.86, peso 70. Hobby: ascoltare musica. Abilità particolare: guidare azioni belliche di superficie. Comandante delle Armate Zorbados.

Diplomato alla stessa accademia di Shinobu & c., ha frequentato insieme a loro ed è stato fidanzato con Sara. Dotato di un'incredibile ambizione e di forte fiducia nelle proprie possibilità, il suo sogno è di raggiungere nientemeno che la divinità con l'appoggio di Zorbados che gli ha già conferito poteri soprannaturali. Nonostante abbia rinnegato il suo passato per raggiungere i suoi obiettivi, è ancora intimamente legato al ricordo di Sara e del loro amore, ma non si sa fino a che punto. E' un altro personaggio misterioso ed affascinante.

LUNA ROSSA

Nata Nell'Impero Zorbados. Altezza 1.70. (non si hanno ulteriori informazioni)

Secondo ufficiale di Shapiro. Inviata da Muge Zorbados per tenerlo sotto controllo, i suoi sentimenti per lui finiscono però per oltrepassare il livello di guardia. Il futuro della storia sarà per buona parte conseguente alle azioni di questa donna forte e sfortunata, lacerata dal contrasto tra i propri valori emotivi e razionali al punto di dover tradire uno dei due.

KARAOKE

GOSHOGUN

A cura di **Andrea Pietroni**

Vi ricordate le avventure della bellissima Remi, Shingo e Kiri, gli impavidi piloti del Goshogun, del bellissimo ma perfido Bundal, del professor Sabaras capo della base God Thunder e del piccolo Kenta? No! Ma come? Nessuno scorderebbe gli indimenticabili personaggi di una delle più acclamate produzioni animate degli anni Ottanta famosissima anche qui da noi: **Sengokumajin Goshogun** (*Gotriniton*). Vorrei quindi proporvi questo storico CD, come tributo a una delle grandi serie del passato. Il CD è intitolato **Sengokumajin Goshogun Super Collection**, è edito dalla **Victor** (codice: **VDR-1323**) e contiene 19 brani, di cui 7 sono canzoni. Tutte le musiche sono composte da Tachio Akano, e i testi delle canzoni sono di Toyohisa Araki. Le musiche vanno dal ritmato al melodico, per meglio sottolineare le atmosfere del cartone animato. I brani più interessanti sono **Namida no Hoosoku** (La legge delle lacrime, primo brano), prologo nonché versione strumentale e riarrangiata di una canzone dello stesso album, **Triple Drive** (terzo brano) pezzo ritmatissimo utilizzato per la combinazione del robot (usato anche nella manovra di aggancio del robot di Momo, Minki Nurser, nella serie *Mahoo no Princess Minki Momo*, conosciuta in Italia come "Benvenuta Gigì"). Molto bello il sedicesimo brano intitolato **Kuon no Kagayaki** (Lo splendore dell'eternità), che accompagna l'epilogo degli avvenimenti, e viene usato anche come sigla finale. Per quanto riguarda le canzoni, troviamo tre validi interpreti: Takeshi Fujii, Jin Haneoka e Hiroko Matsuoka. Escludendo la sigla dei titoli di testa **Goshogun Hasshinseyo** (Vai, Goshogun!, nr. 2) orchestrata e ritmata in puro stile robotico anni Ottanta e **Gin Gin Hoshi no Ko** (Gin Gin, bambino delle stelle, nr. 7), gli altri brani cantati sono di genere melodico i più belli sono **Flash Lady** (nr. 4), **21 Century-Ginga o Koete** (Ventunesimo secolo-Attraversando la galassia, nr. 12) e **Love is Ai** (L'amore è amore, nr.15). Un disco godibilissimo per un tuffo in atmosfere passate, che non mancherà di arricchire la vostra collezione di CD.

GOSHOGUN HASSHINSEYO

(Vai, Goshogun!)

Testo di Toyohisa Araki, musica e arrangiamenti di Tachio Akano, interpretata da Takeshi Fujii

5! 4! 3! 2! 1! 0!/Akai botan o shitteruka/Aoi botan o shitteruka/Tatakae ima ga sono toki da/Sora o miro hasshin go byoomae/* Uchuu space number one/Sengokumajin number one/Uchuu space number one/Sengokumajin number one/Gasshin go! Gasshin go!/Sengokumajin Goshogun */Muneni honoo ga moeteruka/Atsui hitomi ga moeteruka/Sentoo kaishi junbi yoshi/Me no mae no yatsura o mukae utsu/Ripetere da * a * per due volte

5! 4! 3! 2! 1! 0!/Conosci l'utilizzo del pulsante rosso?/Conosci l'utilizzo del pulsante blu?/E' giunto il momento di combattere/ Osserva il cielo, fra cinque minuti è prevista la partenza./* Nel cosmo e nello spazio sei il numero uno/sei il numero uno dio della guerra/Vai combinati! Vai combinati!/Goshogun il dio della guerra */Ardono? Le fiamme che hai in petto/Ardono? Le tue calde pupille/Preparati a iniziare la battaglia/e sconfiggere gli individui che ti si parano davanti agli occhi/Ripetere da * a * per due volte

21 CENTURY-GINGA O KOETE-

(Ventunesimo secolo-Attraversando la galassia)

Testo di Toyohisa Araki, musica e arrangiamenti di Tachio Akano, interpretata da Takeshi Fujii

Inochi wa hitotsu/Chikyuu wa hitotsu/Kimi wa kimi wa nanni naru noka/Kaze ni nareruka/Sora o toberuka/Ashita no kimi wa supaa hiiroo/* Twenty-one century jikan o koete/Twenty-one century midori no kono hoshi o sono te de mamore/Go! Go! Go! Go! Go! Go!/Sengokumajin Goshogun */Inochi yo hikare/Mirai yo hikare/kimi wa kimi wa hikatte iruka/Yume o tsukamuka/Ginga o kakeruka/Ashita no kimi wa supaa hiiroo/Twenthyone century jidai o kaete/Twenthyone century midori no kono hoshi o sono te de sukue/Go! Go! Go! Go! Go! Go!/Sengokumajin Goshogun/ Ripetere da * a *

La vita è unica/La Terra è unica/Che cosa diventerai?/Ti trasformerai in vento?/Volerai nel cielo?/Sarai il super-eroe del futuro/ * Ventunesimo secolo, attraversando il tempo/Ventunesimo secolo, proteggendo con le tue sole mani questa verde stella/Go! Go! Go! Go! Go! Go!/Goshogun il dio della guerra */La vita è luminosa/Il futuro è luminoso/Anche tu risplenderai?/Sarai in grado di afferrare i sogni?/ Potrai correre fra le galassie?/Sarai il super-eroe del futuro/Ventunesimo secolo, epoca dei cambiamenti/Ventunesimo secolo, salverai con le tue sole mani questa verde stella/Go! Go! Go! Go! Go! Go!/Goshogun il dio della guerra/Ripetere da * a *

La Rubrika del KAPPA

Shoo-ryuu-ken! Spinning Bird Kick! Yoga Fire! Ehm... Buonasera, gioventù gaùrra! Stavo testé giochicchiando con **Super Street Fighter II** - quello con i nuovi personaggi - tanto per scaricarmi un po', ma invece mi sono agitato ulteriormente. Maccheccàpita? Maccheccàpita ai fumetti e ai videogiochi? Prima, non facevi in tempo a disegnare un mangozzo che ti piombava in casa il rappresentante della Nintendo, della Atari o della Sega (in senso buono) pronto a sganciarti milioni su milioni per permettergli di realizzare la versione videogiocabile del tuo fumetto... Adesso, invece, sta succedendo tutto il contrario, mondo carambola! Le case editrici sono improvvisamente impazzite e si sono lanciate come Gon affamati sulle suddette ditte, pronte a spulciare i titoli migliori per strapparne i personaggi pixellati dallo schermo e schiaffarli sulle pagine cartacee delle varie nipporiviste. Insomma, per il momento gli scanna-giochi più gettonati hanno le loro rispettive versioni a fumetti. I due casi più eclatanti riguardano **Street Fighter II** e **Garoo Densetsu** (ovvero **Fatal Fury**). Il primo è finito in carta e inchiostro grazie alla Tokuma Shoten, che ne ha raggruppato gli episodi in due fulgidi volumetti disegnati nientemeno che da (udite udite) Masaomi Kanzaki, il creatore di *Xenon*! E il bello è che il nostro gaùrropode giapponese - avendo a disposizione unicamente personaggi spara-papagni e basta - è riuscito a costruirci su una storia dignitosa! Prodigi del professionismo deviato! Per quanto riguarda **Fatal Fury**, invece, non bastava una serie video animata... No! Anche qui, vai di versione a fumetti! E non ne bastava una... No! Due, ne hanno fatte! La casa editrice che la pubblica è 'mamma' Kodansha, e la prima è realizzata da Yuji Hosoi (che abbiamo già conosciuto per una delle tante versioni fumettose di *Samurai Trooper*), mentre la seconda è di (ri-udite ri-udite) Ken Ishikawa, ovvero il 'disegnatore ufficiale' di Go Nagai, colui il quale si è occupato di tutte le serie di *Getter Robot*, compresa l'ultima. Brrào!

*Qui sopra, il modellino di quel rospo gigante di **Baby Gojira**; al centro, Terry Bogard, il protagonista di **Fatal Fury**; là in alto, invece, Chun-Li dichiara il proprio affetto a Blanka in una pin-up di **Street Fighter**.*

E comunque, a parte quei trabiccoli realizzati appositamente per farci fondere il cerebro (leso), i nippo-editori stanno prendendo spunto dai loro colleghi a stelle e striscie e - com'è, come non è - hanno iniziato a pubblicare le versioni a fumetti dei film americani più quotati al botteghino. E ritorna quindi all'attacco 'mamma' Kodansha con lo sganascievole e truculentemente divertente special **Addams Family 2** (*La Famiglia Addams 2*)... La cosa più stramba di tutte è vedere i personaggi che ben conosciamo disegnati in stile manga... e il bello è che assomigliano veramente agli attori che li impersonano, specie lo zio Fester, Pugsley e... Mano! Snap-snap!

D'altra parte, questo non è nemmeno il primo caso del genere, dato cœhe qualche mese fa la Shueisha ci ha sparato la manga-version dello schwarzeneggeriano **Last Action Hero**, disegnato da Hisato Saito con uno stile semi-realistico molto interessoide.

Questo mese, invece di lasciarvi con le 'Kappate in breve', vi saluto con un 'Pappappero': ricordate le congetture su cosa contenesse l'uovo che appare nel nuovo film di zio Godzilla (**Gojira tai Mechagojira**)? Avevo ragione! Il 'Minilla' della situazione è nato! Fiocco verde sull'isola dei mostri... Certo che è un po' rospo, non vi pare? Etci! Saluti!

Il Kappa

Nella straordinaria bellezza del technicolor, beccatevi l'imponente e distruttivo **Tekkaman Blade**.© Sotsu Agency/Tatsunoko Production/ Bec 1993

Siamo nel centonovantaduesimo anno dalla nascita dell'Alleanza Terrestre, la Terra viene attaccata da una forma di vita aliena parassita: Radam. Questi esseri insettiformi usano come base d'attacco l'O.R.S. (Orbital Ring System) un anello orbitale artificiale abitato sino a pochi giorni prima da terrestri sfuggiti alla sovrappopolazione. Gli abitanti della Terra, quasi decimati dagli alieni, vivranno giorni di terrore e disperazione. Ma come accade nelle favole, c'è sempre un cavaliere pronto a difendere il bene contro gli emissari del male:

UCHUU NO KISHI TEKKAMAN BLADE

Il gioco prende spunto da questi presupposti (lanciati dall'omonima serie televisiva), e voi dovrete impersonare **Tekkaman Blade** attraverso sette livelli di spasmodica azione. Preparatevi ad affrontare i Radam nella prima sezione di gioco, strutturata come un semplice 'spara e fuggi' a scorrimento orizzontale. Nei panni del cavaliere spaziale dovrete distruggere i cattivi con la vostra lancia, che potete lanciare con il pulsante Y o usarla corpo a corpo con il B. Scoprirete subito quanto siano scomode e lente queste due possibilità di attacco. Nel primo modo dovrete aspettare che la lancia vi ritorni indietro prima di poterla riutilizzare, mentre nel secondo, anche se risulta essere più efficace, non riuscirete ad abbattere tutti i nemici. Durante il percorso avrete anche alcuni *power up*: il Cristallo Blu (che rende invincibile Tekkaman per qualche secondo, trasformandolo in una meteora), il Cristallo Verde (che reintegra l'energia vitale), e il Cristallo Rosso (che vi consente di utilizzare per una volta il Voltekker, un'arma dall'alto potere distruttivo). Terminata la sezione 'spara e fuggi', inizia quella *Beat-'m-up* nella quale dovrete affrontare i Tekkaman rivali - nell'ordine - Dagger, Evil, Axe, Lance, Sword e Blastor Tekkaman Evil. Cambiando il gioco, cambiano anche i comandi: userete la croce direzionale per andare a destra, a sinistra, per saltare e chinarsi; il pulsante Y per pugni e spazzata con lancia; il pulsante B per calci o affondo con la lancia; Y+B per il colpo speciale ravvicinato (Slast Break), e X+A per il colpo speciale a distanza (Browning Slash). Durante la tenzone, se venite colpiti ripetutamente, perderete la lancia (ecco a cosa è dovuto il doppio uso dei tasti Y e B appena descritto); inoltre, senza arma, non potrete utilizzare il Browing Slash. Nel quarto e nel sesto livello, in questa sessione di gioco, Tekkaman subisce un cambiamento, trasformandosi in **Blastor Tekkaman Blade**, una versione più 'fica' nell'aspetto, ma assolutamente identica nelle prestazioni. Nonostante la lentezza dei personaggi e le pessime animazioni degli stessi, questa rimane certamente la sezione migliore di tutto il gioco. Se avete 'a disposizione' un amico (amico = oggetto d'uso comune sul quale sfogare i propri istinti bellicosi), è possibile affrontarlo in un torneo selezionando l'opzione a due giocatori, scegliendo fra i sei Tekkaman a disposizione più Blastor Blade e Blastor Evil (non ho ancora capito però come selezionare questi ultimi due, ma un trucco ci *deve* essere, e quando lo scoprirò ve ne parlerò... Come dite? Frega niente?); i comandi sono identici per tutti i personaggi, compresi i colpi speciali. Difficile dare un giudizio positivo a questo gioco, vuoi per la grafica nella media, vuoi per le scarse animazioni o vuoi per la facilità nel portare a termine la missione a qualsiasi dei tre livelli di difficoltà. Vi consiglierei quindi di spendere meglio i vostri soldi, evitando di compiere il mio stesso errore (sigh!!). Se infine volete sapere un mio giudizio definitivo: 'na *ciofeca* di gioco (colorita frase gergale che sta per 'schifezza'). Ora, volevo portare la vostra attenzione su un libro uscito da qualche mese (novembre per l'esattezza) che parla per l'appunto di videogame (e di cosa altrimenti?), ovvero il **Dizionario dei Videogame**. Il tomo di ben 432 pagine, è edito da Vallardi per la collana Domino (il prezzo di copertina è di L. 10.000) ed è interamente scritto da Fabio Rossi (noto redattore e coordinatore di alcune riviste del settore video ludico). Questo interessante dizionario vi guiderà attraverso il mondo dei videogiochi dalla loro nascita a oggi, svelandovi anche divertenti aneddoti. Insomma, un libro curioso che non mancherà di interessare tutti. Allora? Cosa aspettate? Correte subito in libreria.

Andrea Pietroni

Qui sopra potete notare il campo di gioco nella sezione picchia duro, la schermata iniziale con i credit e infine gli attacchi con la lancia nella sezione shot-'em-up. © Sotsu Agency/Tatsunoko Production/Bec 1993

COSA NE DITE DI UNA BELLA FESTA?

KAPPA PARTY IN CAPANNINA KAPPA PARTY IN CAPANNINA KAPPA P

SABATO 29 GENNAIO 1994

DALLE ORE 22:30 FINO ALLE 4:00 DEL MATTINO
VI ASPETTIAMO TUTTI SUI COLLI BOLOGNESI
PRESSO LA DISCOTECA LA CAPANNINA
(via Barbiano, Bologna)
PER UNA NUOVA TRAVOLGENTE FESTA
IN COMPAGNIA DEI VOSTRI EROI PIU' AMATI!

PROGRAMMA

MUSICA
- DJ MAX GALILEI
- UNDERGROUND
- TECHNO

ANIMAZIONI
- KAPPA CARTOON

PROTAGONISTI
- MOBIL SUIT GUNDAM
- VIDEO GIRL AI
- OH MIA DEA!
- 3x3 OCCHI
- COMPILER
- GUN SMITH CATS
- ORANGE ROAD
- GON
- JOJO

INFORMAZIONI
- KAPPA BOYS

GIOCHI
- IL QUIZ DEL KAPPA

OH MIA DEA! © FUJISHIMA/KODANSHA

INFORMAZIONI

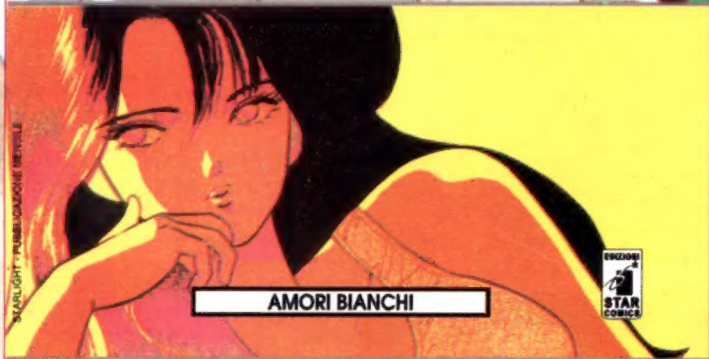
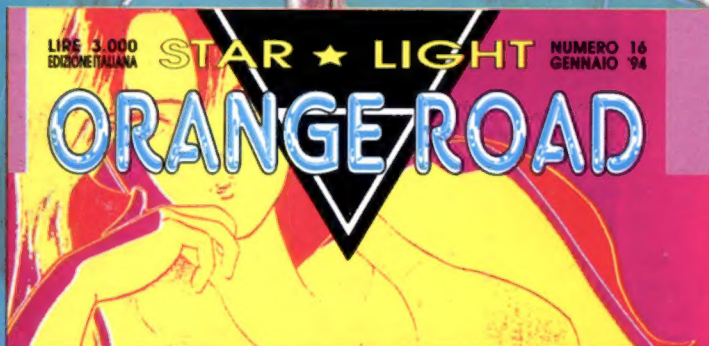
La Capannina

Pr. MASSIMO GRANZOTTO
(051) 545652

SE HAI INTENZIONE DI PARTECIPARE ALLA FESTA NON LEGGERE QUI!

Non ci voglio neppure pensare! Ma che razza di gaùrro rinuncerebbe al festino più trendy dell'anno? Bell'esempio il tuo! E dimmi, cosa farai nelle fredde serate invernali quando i tuoi amici si riuniranno per ricordare le follie di quell'indimenticabile 29 gennaio 1994? Non sarà facile consolarsi con le videocassette di ***Scommettiamo che?*** o con i biglietti perdenti della Lotteria Italia, stanne certo! Il signor SIP si è già fatto la villa ai tropici con i soldi delle tue telefonate ai vari Party Line, e tu non approfitti di un soggiorno da sogno nella magica notte bolognese (il tutto alla modica cifra di 0 lire) assieme a quei quattro sconvolti della redazione? Aveva proprio ragione una mia amica quando diceva: «A chi magna ajo e cipolla nun ce poi dà da magnà er sushi!» Scontrosamente vostro, **il Kappa**.

ATTENZIONE!!

TUTTI I LETTORI STAR COMICS CHE SI PRESENTERANNO ALLA CASSA CON QUESTO COUPON ENTRERANNO GRATIS!

OPERAZIONE KAPPA
LIRE 3.000
EDIZIONE ITALIANA
STAR ★ LIGHT
NUMERO 16
GENNAIO '94
ORANGE ROAD
AMORI BIANCHI
EDIZIONI
STAR COMICS
IN TV NON L'HANNO
MAI TRASMESSO!
IL MITICO 35° EPISODIO
DEL CARTONE ANIMATO
«E' QUASI MAGIA JOHNNY»
ARRIVA FINALMENTE
IN ITALIA
SULLE PAGINE DI
STARLIGHT nr. 16!
A GENNAIO
SINTONIZZATEVI
SULLE NOSTRE FREQUENZE
PER LEGGERE FINALMENTE
«FOTOGRAFIE OSE' -
KYOSUKE E' UN ROBOT»
NELLA SUA ORIGINALE
EDIZIONE A FUMETTI!
L'OPERAZIONE KAPPA
CONTINUA!
AIUTATECI A DIRE NO
ALLA CENSURA!!
STARLIGHT nr. 16
«AMORI BIANCHI»
144 pagine di sano umorismo
a sole 3.000 lire!
KIMAGURE ORANGE ROAD © MATSUMOTO/SHUEISHA/NTV/TOHO